Tudi v digitalni obliki na iPadu in Androidu.

Joker

št. 266 september 2015

zabavnik za sončno stran računalništva



od nanotehnologije do Akademije pikslov

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 266
september 2015
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Kar je danes skorajda neobhodnost, je nekoč veljalo za deviantno gikovstvo. Če si v devetdesetih letih internetno pipico zlorabljal za socializiranje, si staršem kravžljal živce. Niso razumeli, zakaj nabijaš telefonski račun, namesto da bi se podil za žogo. Večina sovrstnikov abaka sploh pod prste ni dobila in je zviška gledala na očalarje, ki so po drmanju igric zapalili še predhodnika socialnih omrežij, IRC. Na spletu se je ob izobčeni izoliranosti sramežljivo razvila samosvoja in samozadostna kultura. Ta pa je v prejšnjem desetletju doživela nenaden šok. Giki so komaj verjeli, ko se je splet širil med ostalo mularijo in vdiral v RL, pri čemer se je na ulicah in trolah namesto smejanja čulo izgovorjeni LOL. Kar je izpadlo – in še vedno izpade – skrajno bizarno. Kratice so se rojevale (tudi) na forumih, ki so bili takrat na vrhuncu in prizorišče neskončnih debat. Mladci so reševali probleme sveta, širili obzorja in pilili debatne trike. A to je še vedno bila omejena kabala v varnem zavetju anonimnosti. Njen član se je le redko izpostavil z imenom in priimkom, še manj je o svojih avatarjih razlagal znancem.

Drugi šok je prišel polagoma. S Facebookom in Twitterjem so svoje račune jeli ustvarjati prvi vplivneži in politiki, a to smo pripisovali oportunizmu brezplačne promocije. Oni niso bili del trdojedrne druščine. A leta so minevala in zdaj skoraj ni pomembneža, ki se ne bi aktivno udejstvoval v spletni interakciji. Zame je streznitev prišla v trenutku, ko sem na blogu politika in poslanca Državnega zbora Vinka Gorenaka videl komentar bivšega predsednika Republike Slovenije Milana Kučana. In posledično medsebojno seciranje, začinjeno s flejmanjem ostalih uporabnikov. Draga politika, may Norilsk be with you!

Bizarno je videti, kako VIPovci veslajo skozi iste valove kot mularija pred dvajsetimi leti. Kako nabijajo OMGje in ROFLje ter se bavijo s troli. Bizarno je, kako so ti nekoč neskončno oddaljeni vplivneži, od predsednikov najpomembnejših institucij do podjetij, zdaj na dosegu roke, da jim lahko praktično vsakdo navrže karkoli. Še posebej slovenskim, ki večinoma sami upravljajo svoje online prezence in pogosto naivno odgovarjajo vsepovprek. Ali pa v izogib felerjem plačujejo stotine evrov na uro svetovanja poznavalcem spletnih družbenih omrežij. Mn3njaličarji, poslovna priložnost. Morda leta debatiranja niso bila zaman. Zakajti kar je nekoč veljalo za manjvredno deviantnost, je danes neobhodna nujnost. Forumi postajajo RL. **McMungo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Avtera	41, 55	Hackathon	91	Roccat	9	Učila	81
Asus	65	Lenovo	31	Samsung	2, 20	Videotop	13
Fiction island	3	Logout	37	SGC	75	Wiz	92
Gizmo	71	Na meji nevidnega	87	Telekom	79		

Naslovno grafiko je prispeval Retro(nator), predstavlja pa kroglo retrogejmerstva, navdahnjeno po Katamari Damacy.

Sodobno fotograferstvo

Pri hiši smo sicer imeli fotoaparat, neko predpotopno vzhodnoevropsko zadevo s harmonikastim objektivom in na črnobele filme, a se ne spomnim, da bi ga sploh uporabljali. Sama sreča za vsakoletne šolske fotke in one od sindikalnih dedkov mrazov. Poleg njih imam v albumu še nekaj obledelih podobic, ki jih je zajel kakšen žlahtnik ali naključnež s čudežnim polaroidnim aparatom, ki je kojci izvrgel slikico. Bežno pomnim, da je dedek fotografiral na diapozitive, ki smo jih ob familijarnih srečanjih gledali s projektorjem, toda tiste ploščice so se izgubile neznano kam. Nasploh so desetletja in selitve okrnile že tako pičlo fotografsko zbirko mojega otroštva in mladosti. Neznanokam so poniknili celo negativi z maturanca, kjer sem bil s sposojenim trotlzihrom uradni paparaco in so bile sošolke zgoraj brez. Skratka, po sodobnih pojmih skorajda nisem obstajal.

Dandanes je fotografija bolj samoumevna kot napisana beseda. Fotozajemalke imamo vseskozi v rokah in posnetkov storimo več, kot jih lahko pregledamo. To sicer pomeni natančno zabeležko poslednjega zanimivega koščka življenja in milijon avtoportretov. A v resnici se je zavoljo instantnosti in količine spremenil odnos do fotografije. Namenskih naprav ne kupuje nihče več, češ, saj mobilniki z megapiksli zadovoljivo rabijo temu namenu. Dostopnost je posledično povsem razvrednotila medij. Ker 'opremo' poseduje vsakdo, fotograf nima več cene. Rezultat je poznan. Namesto da bi imeli ljudje par dobrih izletniških prizorov in družinskih obeležij, je posnetkov sto, pri čemer so vsi slabi in pozabljivi. Diagonalni horizont, odrezane noge, zgrešena kompozicija, neprivlačne perspektive, pokončni način, bliskavična presvetljenost, rdeče oči, kompenziranje kakovosti z rafalnim pritiskanjem – vse to in še več so elementi vsakdanje fotografije.

Rokovanje z ujetimi spomini je videti tako, da se jih naškljoca mali milijon, morda se kakšnega posebej dopadljivega podeli prek Fejsiča, drugače pa gmota posnetkov neprečiščena obleži v mobitelu. Od tam se jih nato kaže babicam in starim tetam, ki se mrščijo in napenjajo oči, saj jih največkrat ogledujejo ob pokonci stoječem mobilniku, da se ja vidi komaj kaj. Poleg tega se praviloma zgodi, da že prvi, ki za omizjem dobi telefon v roke, pomotoma pritisne kak gumb ali se dotakne zaslona, da se fotka skrije. Svojčas smo družabno pregledovali 15-centimetrske slikice, ki se niso zatemnile, če si jih predolgo časa gledal! S tem, da bi 'fotografi' v večini gospodinjstev lahko počitniške utrinke ali razigrano deco z mobija pošiljali na televizor, a to ve in koristi malokdo.

Raznoteri mobidični nucniki s filtri in barvnimi popravki vtis komaj kaj popravijo oziroma le še utrdijo prepričanje, kako enostavno lahko slehernik naredi studijsko fotografijo. Sploh če je tako ozaljšana podobica kljub optični podhranjenosti in skreganosti z pravili matematike ter narave nagrajena z ducati všečkov. Kajpakda je razumljivo, da ne more biti vsak držalec digitalnega kukala umetnik. A ker se jih veliko zanaša le na tak pristop, se dejansko zgodi, da imajo starši koncem leta nebroj brezveznih slik svojega naraščaja, brez ene same posrečene, primerne za v okvir. S tem, da ti spomini niso zgledno zloženi v mapice lokalne shrambe, marveč so brez reda razmetani po čuda koncih. Od telefonov, ki pozabljeni obtičijo na dnu predala, prek spominskih kartic, ki jih mnogokdo celo leto ne izprazni, do oddaljenih strežnikov. Oblačni albumi so sicer pozdrava vredni, vendar rabijo le kot dodatna potuha za nepotrebnost urejanja in arhiviranja. Sto gigabajtov se zlepa ne bo zapolnilo, zato gre v nebesni onkraj čisto vse fotosmetje. In tam ostane za vekomaj. Selekcijo boljših utrinkov, po možnosti celo stiskano v otipljivo obliko, pa naredi bržda manj kot tisočinka uporabnikov.

Tipičen primer modernega fotoamaterizma so šolski nastopi, kjer ni roditelja, ki ne bi v zrak molel svojega mobitela. Praviloma matere fotografirajo in fotri snemajo. Mar bi šola najela profesionalca, da bi lahko starši lahko nemoteno uživali v predstavi. Tako pa vsi svoje otroke v resnici gledajo skozi objektive oziroma zaslončke, nakar ima skupnost ducate vsebinsko enakih, tresavičnih posnetkov. Sličen izid je, ko učitelji, vzgojitelji in trenerji 'fotografirajo' otroške aktivnosti na raznih tečajih, varstvih oziroma med vrtčevskim ali šolskim vsakdanom. Moje izkušnje so take, da v desetih letih od njih nisem dobil niti ene same samcate dobre fotke, četudi so vselej obljubljali fotodokumentiranje in često stregli s celimi CDji ali spletnimi albumi dogajanja. Kakšna velika škoda, ko imaš od dobršnega dela življenja svoje mladiča le par nikakvih nerazločnih prizorov.

Oblačni fotografski albumi so sicer pozdrava vredni, vendar rabijo le kot dodatna potuha za nepotrebnost urejanja in arhiviranja. Sto gigabajtov se zlepa ne bo zapolnilo, zato gre v nebesni onkraj čisto vse fotosmetje. In tam ostane za vekomaj. Selekcijo boljših utrinkov, po možnosti celo stiskano v otipljivo obliko, pa naredi bržda manj kot tisočinka uporabnikov.

Ne zagovarjam, da je treba svojim bližnjim neprestano moleti objektiv pod nos. To je moteče in nevljudno, za nameček pa velja potovalna ter družabna doživetja uživati skozi lastne oči, ne da si venomer sužen fotoaparata. Ravno zato se je treba potruditi za boljšost, ne staviti na številčnost. Splača se posnetke zategadelj ažurno urejati in s telefona popucati slabe, preden se čez wifi pretočijo v globine internetov. Če celo leto kopičiš fotografije na kup, se čistke ob štirimestnem številu datotek zelo verjetno ne boš nikoli lotil. Za delo z njimi ni treba biti mojster Photoshopa. Obstaja čuda zadovoljivih orodij, narejenih za tupe ameriške gospodinje. Često je dovolj minimalen popravek. Morda le uravnoteženje obzorja, kar je pomembnejše od nadrealističnih filtrov. Itak gre le in samo za disciplino, tako med držanjem aparatusa kot pozneje. Grafični memoari so po mojem pomembni. Ne jutri, pač pa čez dve desetletji. Neurejene, terabajtne zapuščine slabih fotografij in petdesetih posnetih kaset zanamci ne bodo veseli.

In ko že omenjam disciplinirano držanje optične zajemalke, se bom obregnil ob nekaj, ob čemer venomer zavijam z očmi: razen v izjemnih primerih uporabljaj ležeč način. Zakaj proizvajalci ne omogočijo, da mobilnik snema široko, četudi ga uporabnik drži pokonci, nimam pojma. Ampak navpične slike v razmerju 9 proti 16 so res nekul. Čisto nič ni narobe, ako je levo in desno še malo okoliša. Še bolj nezaslišano je filmanje v takem modusu, kar žal počne velika večina. Kako se rezultat izkaže v praksi, vidimo ob objavi amaterskih posnetkov med poročili ali v oddajah z domačimi smešnicami tipa Tosh.0. Kot da bi voajersko zrli skozi lino, ki zasede četrtino širine televizorja! To je butasto. Naše oči gledajo v svet v širino in zato so taki naši prikazovalniki. Fotoaparat ali mobilnik potemtakem drži vodoravno!

David Tomšič


Posnetek je izpred osemdesetih let in najbrž edini od tehle otrok. Ampak koliko današnjih družin se lahko pohvali, da ima med tisoči fotografij eno samo tako?

Kitajska ne prepoveduje več prodaje konzol



V deželi svile, koles in rezancev računalniki, avtomati in mobilniki ne prevladujejo po naključju. Leta 2000 so oblasti namreč uvedle prepoved prodaje igralnih konzol, kot je playstation, in sicer zaradi skrbi za mentalno zdravje svojih podanikov. Nakar so se ti namesto Sonyju zapisali nalinijskemu igranju, tako da so lahko uradniki zgolj sklonili glave in priznali epic fail. No, to so storili šele lani, ko so dovolili prodajo konzol iz šanghajske prostotrgovinske cone. Zdaj so odpravili tudi to omejitev, kar pomeni, da lahko Sony, Nintendo in Microsoft naposled svobodno tržijo svoje izdelke širom dežele, katere trg z igrami naj bi bil letos vreden okrog 20 milijard evrov. A navzlic velikim upom zlasti Microsofta, ki je ameriška in ne japonska firma (Kitajci imajo zaradi minulih vojn z Japonci slab odnos), se stvari ne bodo spremenile čez noč. Če se sploh bodo. Piratstvo je na Kitajskem razpaseno bolj kot v Sloveniji, ljudje so vajeni pecejev in fonov, oblasti pa bodo še zmerom cenzurirale nasilne vsebine. Bomo spet pogledali čez pet let.

Previdno pri fotkanju jedi na Nemškem

Nemška zakonodaja pripravo hrane smatra za umetnost, zato snemanje in deljenje podob jedi v restavracijah po novem sodi med kršitve avtorskih pravic. Nek chef je mnenja, da bi morali ljudje vsaj prositi kuharja za dovoljenje, saj se navsezadnje tudi v galerijah ne sme fotografirati. Malo je sicer verjetno, da te lahko škljoc currywursta in kartoffelsalate spravi v težave, pri obisku lokala z Michelinovim ozvezdjem pa velja biti oprezen. Tudi pri rokovanju s samo jedjo, kajti uničevanje umetnosti je vendarle kaznivo.



Klape so padle za Ašašinov film

S prvim septembrom se je naposled pričelo snemanje dolgometražnega filma po Ubisoftovi paradni seriji Assassin's Creed. V ta namen je glavni igralec Michael Fassbender takole poziral v kostumu junaka Aguilarja de Agarorobe, čigar skrita zapestna bodala bo vihtel v prizorih iz časa španske inkvizicije. Hkrati bo dal podobo Špančevemu daljnemu potomcu iz sedanjosti, Callumu Lynchu, ki se bo moral s podoživljanjem njegovih spominov pripraviti na spopad s templjarji. Pripoved torej ne bo neposredno sledila nobeni od iger. Fassbenderju na setu delajo družbo Marion Cotillard, režiser Justin Kurzel in scenarist Michael Lesslie, ki so se prav vsi semkaj premaknili s snemanja Macbetha. Slednji je na cannskem festivalu doživel zelo dober sprejem, zato lahko na Morilca čakamo z optimizmom. Vsaj do 21. decembra prihodnjega leta.



Prva slovenska igričarska razvijalska konferenca

V Podalpju nimamo zgolj tradicije zagrizenega špilavstva, marveč tudi klepanja kode in pikslov, s katerim v študentskih čumnatah nastajajo demoti in igrice. Zanesenjaška skupnost je že dolgo zbrana okoli živahnega spletnega mesta SloGameDev, katerega pomemben poganjač je bil svojčas naš Retro. A spričo majhnosti dežele se je zagnanost redkeje preobrazila v uspešna podjetja. Nekoč Arxel Tribe in Zootfly, pa danes na primer Dawn of Play in mačkonarski Outfit7 – nekaj imen zna našteti vsakdo, toda spodobilo bi se, ko bi jih bilo več.

Da bi iz prve skupine navdušencev pogosteje vzniknile poslovno uspešne skupine, je bilo letošnjega junija pod taktirko Črtomirja Drofenika naposled ustanovljeno Slovensko združenje razvijalcev iger ali uradno Game Developers Association of Slovenia, na kratko Games Slovenia. Njegova namera je dati vsem tistim z ustvarjalno žilico in elanom pot do znanja izdelave iger ter glas v komuniciranju s politiko in gospodarstvom. Kako je slednje pomembno, kaže uspeh slovenske firme Media Atlas, ki je letos prvič kljub zaguljenim pogojem dobila lep kupček evropskih novcev iz servisa Center ustvarjalne Evrope.



Če meniš, da je slovenska razvojna skupnost neomembe vredna, te bodo bržda zdramila srečanja, ki jih je spodbudil nastanek združenja Games Slovenia. Na marčnem je bilo prek sto obiskovalcev.

Po nekaj manjših srečanjih bo 26. septembra prvič prirejena slovenska Konferenca razvijalcev – Slovenian Games Conference 2015. Dogodek, ki bo posnemal slovite ameriške GDCje, se bo odvijal v prostorih Fakultete za računalništvo in informatiko v Ljubljani. Na njem bo moč poslušati vrsto predavanj, ki bodo osvetlila delovanje naših in tujih studiov – od editiranja zvoka do poslovnih strategij s špili za telefone. Prisotni bodo govorci iz srednje in jugovzhodne Evrope, predvsem pa ogromno tistih, ki v tej branži kaj pomenijo, zato bo prireditev ključna za spoznavanje in povezovanje med developerji. Poleg izobraževalnega bo postavljen razstavni prostor, kjer bo moč preizkusiti domače igre v nastajanju, kot je denimo Courier of the Crypts.

Spričo starostne omejitve osemnajstih let in obvezne prijave zaradi omejenega števila mest konferenca ni namenjena mulčadi, ki bi se malo igrala, marveč vsem tistim, ki si želijo resnega vpogleda v domač razvoj iger in predvsem želijo pri njem tvorno sodelovati. Najsi gre za ekipo resnega startupa ali garažne moderje Crysisa, dobrodošli so vsi z ustvarjalno žilico. Čas je že, da se tod kaj premakne.

Končno UHD-blu-ray

Dasi le redkokdo še obrajta fizične medije, je IFA napovedala splovitev dolgo obljubljane otipljive plošče z zapisom v ultravisoki jasnini, med brati poznani kot 4K. Resda se to zdi nekam pozno, vendar se videofili že oblizujejo. Kakovost ultra HD blu-raya je namreč neprimerljiva z obstoječo 4K-vsebino, ki jo je moč pridobiti na Netflixu in drugih pretočnih servisih. Podatkovni tok prek neta je namreč največ 16 Mbps, kar pride dobrih 10 GB na film, dočim modrožarkovna specifikacija omogoča bitrate do 108 Mbps, ki v poldrugi uri znese 70 giga. Ne samo, da bo slika zavoljo tega manj skompresirana in posledično jasnejša, temveč bo barvni razpon zaradi 30-bitnih barv širši. Pridobil bo takisto zvok, ki bo privzeto visoko razločen in brezizguben, pri čemer omenjajo standarde prihodnosti, kot sta dolby atmos in DTS: X. Ta dva omogočata še bolj dinamično zvočno sliko, med ostalim celo višinsko razporeditev virov za recimo vernejše dojemanje pristajanja helikopterja in deževanja. Pogojev za UHD doživetje je kar nekaj. Prvi bo ustrezen predvajalnik, pri čemer obstoječi ne bodo nadgradljivi. Za pričetek leta sta jih najavila Samsung in Panasonic, čeprav jih bo verjetno naprodaj več. Druga komponenta za maksimalno doživetje bo televizor s podporo milijardi barv oziroma z visokodinamičnim razponom, HDRjem. Taka bo večina 4K-zaslonov in to je bila ena od smernic letošnjega sejma. Tehnologijo je pod imeni dolby vision, ultra luminance in xtended dynamic range moč najti le v najnovejših premijskih modelih. Filmi bodo sicer normalno delovali na kakršnemkoli ekranu, le ne z vsemi možnimi barvicami. Tretji element za vrhunsko izkušnjo pa je ozvočenje. Novi režim se kliče 9.1.2, razlaga pa je enostavna: en centralen zvočnik, osem obkrožujočih satelitov, nizkotonec in dve membrani na stropu!

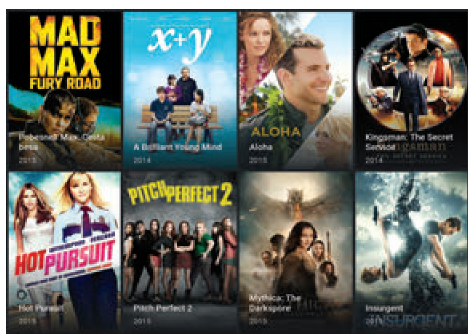


Bosta PS4 in XBO obvladala UHD BDje? 4K načeloma zahteva HDMI 2.0, kar bi se dalo nadgraditi. Sony in Microsoft molčita, vendar krožijo govorice, da naj bi v ta namen pripravljala novo revizijo konzol.

Čeprav nima neposredne povezave s 4K, v spregi z novim standardom omenjajo še dve zadevi. Ena je pretočnost vsebine diska na druge naprave, na primer na telefon na terenu, in druga podpora okularjem za navidezno resničnost. Že pred časom so demonstrirali Pacific Rim z oculus riftom, ki je v določenih scenah omogočal oziranje. Žal je bil to edini tovrstni primer, zato sumimo, da gre bolj za demonstracijo kot pravilo. Nasploh je vsebinskih podatkov malo, saj holivudarji sploh še niso podali najav UHD BDjev. Fox je namignil Fantastic Four in Kingsmana ter Warner na Lego: The Movie. Če bo na pomlad na voljo samo ducat filmov, bo to res burleska. Mimogrede, novega zapisa ne gre mešati z modrimi izdajami, ki se že zdaj ponašajo za napisom 'mastered in 4K'. Te so v običajni ločljivosti 1080p, le do kraja spolirane, zato jih televizor kao lepše raztegne (upscale).

Popcorn Time na udaru

Sandokanski filmi so široko dobavljivi, vendar iskanje torrentov, poizvedovanje o naslovih in ubadanje z datotekami zahtevajo kar nekaj potez. Zato je bil lanski projekt Popcorn Time od neke argentinske skupine kot mana z nebes za vse gusarske ljubitelje sedme umetnosti. Računalniška ali telefonska aplikacija ti v slogu Netflixa zlista filmske plakate, postreže z opisom in za skoraj instantno pretočno HD-predvajanje je potreben samo klik. Sistem deluje seveda borgovsko, torej s torrenti in ne z enega strežnika. S tem so si avtorji kao umili roke pred pregonom, češ, njihov program ne počne ničesar nelegalnega in nikjer niso v ta namen naloženi filmi. A Hollywood se ne da tako zlahka. Samim programerjem sicer niso stopili na prste, pač pa so v mnogih državah onemogočili dostop do strani s klientom. To se je kajpakda izkazalo za blažev žegen, zato je druga faza gonja proti uporabnikom s sodnimi poizvedbami za IPji.



Obstaja nevarnost za slovenske uporabnike enostavnega gledalnika piratskih filmov? Po uzancah sodobne civilizacije bi morala. Vendar smo v deželi, kjer se nihče ne obregne niti ob Partis.

Zadnji taki štoriji prihajata iz ZDA. Nek studio zaradi popcornovanja slabe Sandlerjeve komedije The Cobbler toži ljudi za 150.000-dolarsko odškodnino, drugi pa od gledalcev Survivorja z Brosnanom terja pavšalnih 715 dolarjev. A pregon se vrši tudi na tleh naše federacije. Na Norveškem, v Britaniji in v Franciji slikosučna društva zbirajo podatke o desettisočih gledalcih prek Popcorna in javno grozijo, da bodo vsi najebali. V Nemčiji so že. Tam je filmarska advokatura v sodelovanje prisilila ponudnike interneta in zašpecanim strankam kratkomalo razposlala položnice za 815 evrov. Pri tem kazen argumentirajo ne z odjemanjem piratske vsebine, marveč z njenim razpečevanjem, kar je večji greh. Tako pač princip deluje: vsak sprejema, vsak oddaja. Še ena vest prihaja iz Danske, kjer so aretirali dvojec, ki je na svoji strani promoviral in razlagal servis Popcorn Time.
Očividno je ime resnični trn v peti tovarne sanj – kakor njega dni za glasbene založbe Napster. Toda boj proti takim necentraliziranim projektom je donkihotovstvo. Tega ne bo spremenilo niti par naključno oglobljenih grešnih kozlov.

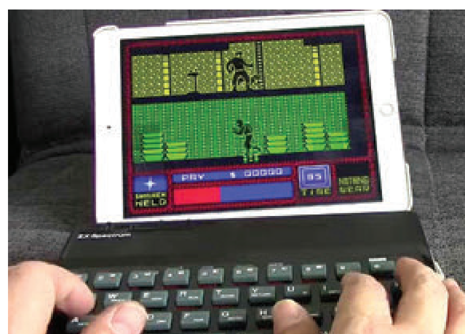
Nova neprava spectruma

Retromanija jezdi na visokem valu in nostalgični izdelki vznikajo po tekočem traku. Po kupu obujenih starih sistemov v kosih plastike, oblikovanih kot joystick ali joypad (v tej obliki smo videli denimo Segin mega drive in C64), je na police uradno prišel temu slični ZX vega. Izdelek firme Retro Computing, za katerega so denar nabrali od množic, ima uradno spectrumovsko licenco, ki si jo dandanes lasti Sky. Temu ustrezna je pakunga, ki imitira izvirno. Vendarle izdelek ni nova mavrica, marveč gre za manjši vse-v-enem kontrolnik v dotični obliki. Tega prek kompozitnega kabla spariš s televizorjem in ga priključiš na USB-napajanje. Potem se na kavču nasloniš nazaj in drkaš eno od tisoč prednaloženih spectrumovih igric, dodatne pa lahko včitaš s pomnilniške kartice.



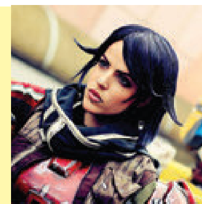
ZX vega je takale škatlica za v roko, ki od celotne mavrice obdrži krovno podobo in nekaj kao gumijastih tipk. Sto britanskih funtov stane, a nostalgija nima cene, saj se reč bojda prodaja kar dobro.

Za nadzor imaš smerne in štiri akcijske tipke, ki so gumijaste, a ne izvirno radirkaste. Za tekstovne avanture je mogoče na ekran priklicati navidezno tipkovnico, kar je precej neuporabno, takisto pa je onegaj neprimeren za naslove, ki zahtevajo več tipk, kot jih vega ima. To pa ni edini minus, kajti cena 140 evrov plus 20 za poštnino iz Anglije je za tako bazično šatuljico brez omembe vrednih naprednosti, kot bi bila nalinijska povezava z bazo spectrumovih iger v slogu World of Spectrum, hudo visoka. A nekateri se kljub temu, da bi za tak sold že dobili pravega, sodobno zmodanega spectruma in da gre kljub vsemu še vedno za programski emulator, nebeško zabavajo. Žur so našli na *Zxvega.co.uk*.
Drugi slično nostalgični izdelek se imenuje recreated ZX spectrum. Izdelali so ga pri Elite Systems, nasledniku nekdaj plodovitega založnika iger. Gre za precej zvest posnetek mavrice 48 K enake velikosti z gumijasto tipkovnico vred, ob katerem se zna orositi oko marsikakemu pristašu pristnosti. Je pa to drugačne baže reč kot vega, saj gre pravzaprav le za bluetooth tipkovnico. Namenjena je temu, da jo povežeš s telefonom ali tablico, nakar iz spletne štacune pobereš emulatorsko aplikacijo in kup priloženih iger, med njimi Jet Set Willyja, igraš z radirkami namesto z nazaslonskimi kontrolami. Oziroma jo uporabiš z oponašalnim programom na računalniku. Priporočena cena? Okrog sto evričev. Le zakaj smo zavrgli ali za bagatelo prodali stare mavrice?



'Recreated ZX spectrum' še bolj gode na nostalgične strune, saj gre za pristno radirkasto tipkovnico v izvirnem ohišju, tako da naj bi bila pristna tako velikost kot občutek. Na sliki kajpak Saboteur.

Potrjen film po Borderlands



Filmsko hišo Lionsgate poznamo po mnogih domišljijskih izdelkih, kot so Igre lakote in Somrak, pa niziki Mad Men. V začetku leta je firma vrgla zajeten kos bankovcev v Telltale Games in menili smo, da to pomeni štorijalne špile po lesketavih se vampirjih. A prvi rezultat sodelovanja bo šel v drugo smer, kajti Lionsgate in Gearbox sta naznanila razvoj filma po proslavljeni prvoosebni akcijadi Borderlands. Producenta sta brata Arad, ki sta že poganjala snovanje filmov o Iron Manu, Spider-Manu in Bladu, zato gre za resne namere. A več še ne povedo, tako da ne vemo, ali bo odvrtek cel-shadano animiran kot špili, v slogu denimo kultnega Keanujevega A Scanner Darkly. Ali, če bo robotek Claptrap tudi tamkaj tako presneto tečen. Ne bi se branili Bradleya Cooperja kot Handsome Jacka ali Jennifer Lawrence kot Maye. Da zna babše vihteti pihalnike, že vemo.

Nova generacija Philipsovega ambilighta

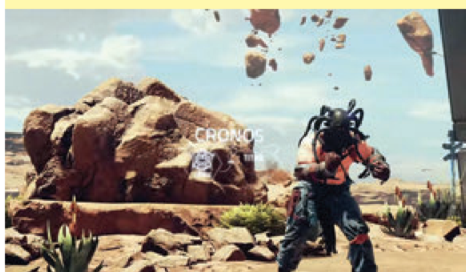
Že večkrat smo poudarili, da je nepremagljiv adut televizorjev Philipsove blagovne znamke (in TPVisionove izdelave) ozadno lučkarstvo oziroma ambilight. Ta naredi sij v barvah predvajanega prizora, ki blagodejno vpliva na oči in doprinese k vzdušju. Sistem so uvedli pred desetletjem z neonkami in ga nato nadgradili na diode, letos pa so v igri pico projektorji. Sprva bo tako opremljen le en model, 65-palčnik 8901 s pomenljivim imenom ambilux. Na zadnji plati bo imel osem miniaturnih svetlobnih topov, ki bodo na steno metali pol metra podaljška slike. Seveda tu ne bo podrobnosti, zato ne moremo pričakovati udejanjenja Microsoftove tehnologije IllumiRoom. A vseeno bo učinek projiciranih vzorcev konkretno boljši od doslejšnjih barvic. Če poseduješ še Philipsove wi-fi sijalke hue, potem bo sobno bliskanje še tolikanj bolj verno. Televizor bo kajpakda UHD in androidno gnan, cena ob novembrskem izidu pa je nepoznanka.



Canonovega četrt gigapikselna

Čeprav so mobilniki zavdali fotografski industriji, bo vedno prostor za profesionalno robo. Za tak namen je Canon predstavil najhudejše tipalo s kar 250 milijoni brbončic. Na predstavitvi so prototipni fotoaparat usmerili v nebo, naredili posnetek v izmeri 19.580 x 12.600 pik, povečali eno štiridesettisočinko slike in prebrali napis na strani 18 kilometrov oddaljenega aviona. Pri tem je vezje sposobno pretočiti prek milijardo pikslov na sekundo, kar zadostuje za gladek video v tridesetkratni 4K-razločljivosti. Resda v astronomiji obstajajo še bolj razločna tipala – v čilskem observatoriju bodo Rimsko cesto recimo kmalu snemali s tremi milijardami točkic. Vendar so tista velika in sestavljena, Canonov CMOS pa je širok le 30 milimetrov in gre v navadno ohišje. Največ zanimanja zanj je od borcev zoper kriminal in terorizem, dočim na uporabniškem področju ostaja prvak Canonov model 5D mark III s 50 megapiksli.

LawBreakers, novi špil CliffyjaB
Chris 'CliffyB' Bleszinski je bil dolgo časa član Epic Megagames, kjer je bil ključen član razvoja Unreal Tournamenta, nakar je za Microsoft izdelal Gears of War. Ni torej kdorsibodi, temveč eden najbolj slavnih oblikovalcev (dizajnerjev) iger. Zato se je njegov novi oziroma sploh prvi projekt iz lastnega studia Boss Key Productions razumljivo takoj znašel pod žarometi. Imenoval se bo LawBreakers in bo v osnovi brezplačna znanstvenofantastična prvoosebna streljanka za računalnik, ki jo bo založil korejski Nexon. Zgodba bo povedala le to, da je ponesrečen eksperiment z Luno spremenil gravitacijo na Zemlji, kar pomeni, da se ljudje odtihmal streljajo malo drugače. Spopadli se bodo policisti in kriminalci, vsaka stran bo imela več poklicev, osrednji vic pa bo gonja po zraku, ne po tleh, kjer boš najpočasnejši in najbolj ranljiv. Liki, med katerimi naj bi bilo polovica ženskih, bodo naokoli frčali z raketnimi ruzaki in se za tekmece ter okolico hakljali z energijskimi kljukami. Vse skupaj je videti kot UT na steroidih, ampak ker CliffyB običajno obvlada, se najbrž naslednje leto nadejamo vsaj spodobnice.



Samsungov sanjemer
Nosljive digitalije in internet reči nam prinašajo neslutene možnosti, med katerimi je tudi skrb za dobro počutje. To je v dobršni meri odvisno od kakovosti spanja, ki nas regenerira, krepi in zdravi. Marsikdo ima z njim težave, zato je dobrodošla vsaka pomoč. Že nekaj časa temu namenu rabi vrsta mobidičnih aplikacij, ki na podlagi posteljnega premetavanja merijo in beležijo dremež, nakar zaženejo budnico v fazi najbolj lahnega spanca. Toda imeti ves čas telefon pod glavo ni ne zdravo, ne prijetno. Zato je Samsung predstavil namensko pripravico sleepsense, ki ne seva na vse mogoče načine. Ploščico, opremljeno s sunkomeri in mikrofonom, bomo položili pod blazino in nežne melodije nas bodo v najboljšem trenutku nalahno priklicale iz dežele angelčkov ter sladkorne pene. Obenem bo na mobilniku čakalo popolno poročilo o trajanju globokega spanca, nokturni telovadbi, dihanju in smrčanju.



To samo po sebi seveda ne more nadomestiti slabega jogija ali odpraviti zdravstvenih težav, poda pa dovolj dobro sliko počitka. Pri tem bo stoevrska pripravica zaznavala še temperaturo okolja in v pametnem domu zvečer ugasnila televizor, ponoči uravnavala klimo in zjutraj prižgala luči. Interesantno, a tehnologija bo postala resnično uporabna šele, ko bo všita neposredno v posteljnino.

Google bo del Abecede

Od ustanovitve leta 1998 se je Google široko razpasel: od golega spletnega iskalnika je prišel vse do iskanja pomade za nesmrtnost. Z množicami razdelkov je postal težko pregleden, kar moti predvsem vlagatelje na borzi. Ti želijo vedeti, kaj v njegovem drobovju prinaša denar in kaj ne. Soustanovitelja Larry Page in Sergej Brin sta se zato odločila za veliko preobrazbo – družbo Google bosta oklestila nesorodnih pritiklin. Ustanovila bosta firmo Alphabet, ki bo po novem glavna. Nanjo bo prenesena celotna zbirka podjetij, a v dveh skupinah. V prvi bo okleščeni Gugelj, ki bo objavljal lastna poslovna poročila, v drugi pa ostali posamični podvigi, ki bodo javnosti poročali le o lastnih financah. S tem bo Wall Street laže videl, kaj prinaša dobiček in kaj je v minusu. A v nasprotju s širokim poročanjem ne bo mogoče videti financ vsake tvrdke posebej. To je Brin na svojem blogu posebej poudaril.



Page premore nekaj smisla za humor. V spletno stran Alphabeta (Abc.xyz) je skril povezavo do fiktivnega podjetja Hooli iz serije Silicon Valley, ki je parodija na sanjaštvo Googla.

No, že zdaj je jasno, da bo večino dobičkov bruhala ravno Googlova veja, pod katero bodo ostali združeni skoraj vsi spletni podvigi. Praktično monopolni iskalnik in oglasi, ki so lani prinesli kar devetdeset odstotkov od 17,7 milijarde prihodkov, YouTube, Android in štacuna z appi ter zemljevidi. Preostalih osem tveganih podvigov bo razporejenih posebej. Nest razvija internete stvari, recimo pametni termostat, Wing trote dostavljače, Calico se bavi z raziskovanjem dolgoživosti ali celo nesmrtnosti, Life Sciences z zdravili in kiborgi. Fiber rihta široke internetne pipice, kjer jih še ni, Google X pa je eksperimentalni laboratorij, od koder izhajajo naočniki Glass, balonarski internet Loon in avtonomni avti. Preostaneta Ventures, ki skrbi za zagonska podjetja, in klasični investitor Capital. Vsi ti skupaj navržejo desetino letnih prihodkov.
Kdor ima Googlovo delnico, bo samodejno dobil eno Abecedarijevo, pri čemer se bo ohranila oznaka na borzi (GOOG in GOOGL). Seveda tedaj, ko bo prehod dejansko izveden, kar naj bi bilo še letos. Page bo glavni izvršni direktor Alphabeta, Brin predsednik, Guglovo žezlo pa prevzema Sundar Pichai, ki je v podjetju od leta 2004.

Ultimativni NES za puvača

Nintendova konzola NES v Sloveniji ni bila nikdar posebej razširjena, čez lužo pa je bila simbol preroda prevladujočega, televizorskega igranja. Drugače rečeno, za Američane je bila in je tisto, kar je bil za nas ZX spectrum. Zato so pri retronavdušencih v Obamalandiji jako zaželeni dobro ohranjeni nintendo entertainment systemi – še bolj pa taki, ki so nekaj posebnega. Na primer izvirni japonski, ki se mu je reklo famicom (family computer), ali kak predelan, kakršnih ni malo. Garažni avtorji stare sisteme čistijo, jih odevajo v nova ohišja, kot je leseno, in jih dodelujejo, na primer z videoizhodom za novejše televizorje, kar stane okrog dvesto evrov.
Najbolj elitni tovrstni izdelek je bržda analogue NT, izdelek podjetja Analogue Interactive, ki pravi, da je zadeva proti izvirnemu NESu kakor porsche 911 proti avtomobilski igrački. Reč so zastavili kot proizvod za resne navdušence nad starimi igralnimi sistemi s polno denarnico, saj se cena začne pri 500 dolarjih (440 evrih) in jo je moč še povišati. Ne gre za emulatorski sistem, saj je v sodobnem, elegantnem aluminijastem ohišju pravi NESov hardver z režo za module. Popravek, z dvema režama, eno za ameriške oziroma evropske in eno za japonske kartuše, dočim je moč stvar postaviti celo na japonski disketnik famicom disk system. Izhod za sliko je RGB, kar pomeni, da je vsak piksel na kompozitnem, komponentnem ali s-video kablu oster kot britev. Dokupiš lahko celo HDMI-konverter, ki sliko predela v HD brez trohice zamika. Tudi zvok naj bi bil brez vsakršnih motenj in šumov. Posledično naj bi kultne melodije iz Bionic Commanda in kompanije zvenele, kot se spodobi.
Nemara misliš, da je za polno nadgrajen komplet s HDMIjem, barvnim oklepom, kabli in izvirnimi kontrolniki okrog 700 dolarjev nora cena. A s tabo se marsikdo ne strinja, kajti prva serija analogua NT je že razprodana. Morda bomo drugo ali eno naslednjih ugledali na stari celini, dotlej pa lahko sline cediš ali se čudiš človeški čudnosti na lični stranici *Analogue-interactive.com.* Oziroma zadevo kar naročiš, ti retrofrik, ti!

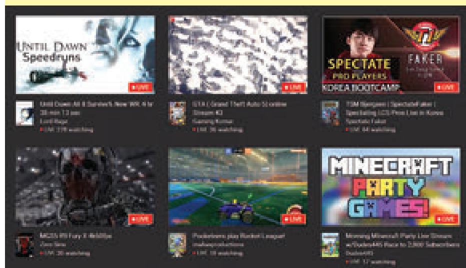


Sumim, da bo analogue NT našel prostor v enomestnem številu slovenskih domov. Retroameričani pa so dragi izdelek takoj požegnali.



NESov Punch-Out je slovita zgodnja boksarska arkada, ki je za mnoge bolj zabavna in zahtevna od sodobne žlahte v slogu Fight Nighta.

YouTubov tekmec Twitchu pognan



Če pred Youtube.com vrineš besedo 'gaming.', te pričaka stran drugačne podobe, kot smo je od portala vajeni. YouTube Gaming kajpada hodi v zelje servisu za zretje igranja v realnem času Twitch.tv, ki si je ustvaril tak primat, da je za resno konkurenco že skrajni čas. Novost v bistvu ni ločen kotiček, marveč preobleka in hkrati app za Android ter iOS, ki YouTube priredi tako, da se ti med iskanjem igrarskih vsebin ni treba ukvarjati z Bieberjem. Pod plaščem ima torej vse od let's play videov in dražilnikov do streamov. Je pa vseeno največji poudarek na slednjih. V celoti jih poganja HTML5 in ena od prednosti je opcija, da se samodejno shranijo do štiri ure pretočnega videa za brskanje, česar Twitch ne zna. Po drugi plati nad YTG zlovešče visi Content ID, tamkajšnji sistem za varstvo avtorskih pravic, ki zna bliskovito blokirati video z nelicenciranо glasbo. To zna resno zavreti rast servisa.

Prva Witcherjeva razširitev oktobra

Govora je seveda o odličnem, odprtosvetovnem, akcijsko-taktičnem frpju Witcher 3, enem najboljših naslovov letošnjika. Poljski avtorji so že pred časom napovedali obsežno dolpotegljivo razširitveno vsebino zanj, zdaj pa so obelodanili konkretnejše podatke o njej. Prva ekspanzija se bo klicala Hearts of Stone, stala bo kakih 9 evrov in prispe 13. oktobra. Geralt bo šel v njej tepst menda nesmrtnega razbojniškega poveljnika in vsebine naj bi bilo za okrog deset ur – poleg sveže zgodbe še nove pošasti, liki, oprema in nov igralni prijem, klican runeword, ki naj bi bistveno vplival na igranje. Kaj natanko to je, še niso povedali, vsekakor pa bo treba za zagon Kamnitih src, ki se bodo umestila v obstoječi svet, posedovati junaka na najmanj trideseti stopnji. Druga razširitev se bo imenovala Blood and Wine in pride začetkom naslednjega leta, toda o njej ni znanega še nič konkretnega.



Dragon's Dogma končno za PC

Dark Souls nima kaj dosti posnemovalcev – razen zelo spodobnega Lords of the Fallen le še Capcomovo Dragon's Dogmo, ki je bila doslej omejena na PS3 in xbox 360. Januarja pa se bo le preselila na računalnik, in sicer v razširjeni in popravljeni inačici Dark Arisen s spremembami igralnega sistema ter novim območjem, Bitterblack Islom. Gre za mešanico akcijskega sekljanja, frpjstva in preživetvenega hororja v odprtem svetu, po katerem s pomočjo računalniških spremljevalcev jagaš deloma mitološke beštije. Pri tem zaradi splošne zajebanosti besno umiraš, a se prav s tem učiš. Pecejeva inačica naj bi posedovala nadgrajeno grafiko in bo digitalno naprodaj za 30 evrov.

Domači geekovski zlet Na meji nevidnega

Tretjega oktobra se bo v športni dvorani Tabor v Ljubljani odvila konvencija fantazije in znanstvene fantastike Na meji nevidnega. Organizatorja Rebeka Žerovnik in Mitja Bosnič pravita, da je nastala iz želje po večjem dogodku, ki bi povezal akterje z obeh področij, od društev prek trgovin do navdušenskih posameznikov. To ne bo prvi smenj s tem imenom, saj je ta štartal že leta 2013 kot nekakšen preizkus, ki se je izkazal za uspešnega. Že naslednji NMN v prostorih plesne šole Bolero je obiskalo več kot petsto ljudi, ki so si lahko ogledali kakih dvajset stojnic.



Namizne igre se številnim zdijo nepopisno zastarele, vendar ta način druženja in miselnega udejstvovanja povezuje milijone ljudi po svetu. In pri nas.

Teh bo letos še več, med njimi slovensko Tolkienovo društvo Gil-galad, društvo pisateljev Zvezdni prah, spletna skupnost Virtualna Bradavičarka ter skupina LARP Slovenija (Live Action Role Play). Prvič bodo prisotna društva in posamezniki iz tujine, zato bodo nekateri deli programa potekali v angleščini. Robo bodo razstavile štacune Črna luknja, Fiction Island, Tojeto in Tehnoškrat, dočim bosta prisotna še Animeshop in striparna Oblaček. S tem se bo ponudba razširila na stripe in animeje, po katerih je minuli leti vladalo veliko povpraševanje.
Kar se programa tiče, bo potekal v dveh predavalnicah. Ustvarjalci vesoljade Starpoint Gemini s Hrvaške bodo predstavili razvoj svoje igre, režiser David Sipoš bo predstavil novi fantazijski projekt, pisatelj Samo



Pravi geek tudi bere, pa ne le forumskih škodoželjnosti in Facebooka, marveč prave knjige. Kajpak v prvi vrsti fantazijske in ZF, ki bodo takisto prisotne.

Petančič pa bo govoril o knjigi Anor Kath – Doba razdora, ki smo jo opisali v prejšnjem Jokerju. Takisto kanijo prirediti tekmovanja v namiznih igrah ter v Hearthstonu in oznaniti zmagovalce natečaja za najboljšo zgodbo. Vrhunec dogodka pa kani biti tekmovanje za najboljši cosplayerski kostum, čeprav imamo s tem v Sloveniji glede na tujino slabe izkušnje. Pustimo se presenetiti 3. oktobra v dvorani Tabor za petaka vstopnine.



Slovensko Tolkienovo društvo Gik-galad, khm, Gilgalad (to je vilinski kralj v Gospodarju prstanov) seveda ne bo izpustilo priložnosti za fantazijski zlet.



Ni važno, če obožuješ Rothfussa ali JK Rowling, če si rad Aragorn ali Ysera, če si manekenske ali testene postave, gamer ali ne – na takih prireditvah šteje samo iskrena ljubav do vsega izvenrealnostnega!

Mobidik sejma IFA

Sony Mobile še brca: za jesen so najavili peto generacijo xperie Z. Ta bo imela po njihovi raziskavi najboljši fotoaparat na trgu. Japanci lahko to trdijo dovolj prepričljivo, saj izdelujejo senzorje za dobršen del mobilnikov. Novi bo posedoval kar 23 milijonov točk in ostril rekordno hitro. Pri tem ga bo moč uporabljati v in pod vodo, kajti ploščica bo kot doslej vodotesna, s čimer xperia ostaja praktično edina taka na trgu. Novi elementi bodo bralnik prstnega vzorca, 64-bitni osemjedrnik snapdragon 810 in podpora zvoku visoke ločljivosti. Na veliko omenjajo Remote Play, pretočno špilanje s playstationa 4. Morda bo zdaj ta fičr deloval bolje, kajti ob preizkusu v prejšnji generaciji smo bili razočarani nad zanesljivostjo. Navaden, 5,1-palčni Z5 bo imel zalon HD-razločljivosti, medtem ko bo zastavonošec Z5 premium prikazoval 5,5-palcev slike z mrežo 4K oziroma 2160 x 3840. Je to Sonyjev labodji spev ali hočejo z gostoto 32 pik na milimeter pokaditi Samsungu in pokazati, da so še v špilu?



Sony prisega na tako imenovan high-res audio, po novem tudi v telefonih. Pa uporabniki res zahtevajo 192-kiloherčno in 24-bitno vzorčenje?

Edino resnično novotarijo na mobilniškem področju je predočil kitajski Huawei s premijskim telefonom mate S. Ta je prvi v praksi demonstriral naslednji rod zaslonskega dotikabilnega vmesnika, takega, ki bo občutljiv tudi na moč pritiska. Kitajci so tehnologijo imenovali Force Touch in preizkusili smo jo pri ogledovanju slik, kjer je bila naglost zumiranja odvisna od jakosti tiščanja. Postavka bo zagotovo postala standard, saj bodo prihodnje leto tako imenovane 2,5D-displeje uvedli tudi drugi proizvajalci. Dodatno uporabnost domiselno pokaže aplikacija za tehtanje predmetov, postavljenih na ekran. Fon bo tako dobil še eno, včeraj še nesluteno funkcionalnost: dilerjem ne bo treba več kupovati namenskih tehtnic.

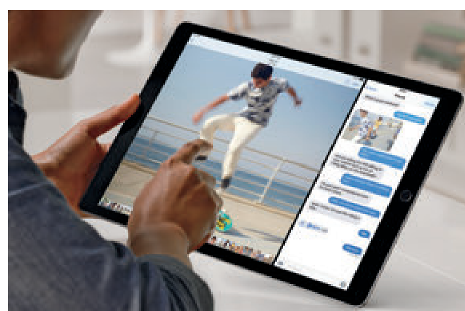


Huawei mate S bo dopadljiv fon visokega razreda, ki prvi prinaša zaslon, ki zaznava jakost dotika. Fičr deluje in bo sčasoma postal samoumeven.

Omembe vreden je proizvajalec Lenovo, ki je pod svojo, ne Motorolino blagovno znamko, pokazal fon vibe. Ta androidnež z ukrivljenim zaslonom v uporabniškem vidiku izstopa po gigantski, 5000-miliamperski bateriji, ki naj bi zdržala dvakrat več od konkurence, po tehnološkem pa zavoljo dveh prednjih kamer. Selfiji zaradi tega ne bodo stereoskopski, saj je drugo oko le pomožno in deluje za določanje globinske ostrine. Vseeno pa to omogoča dodatne učinke, od meglјenja ozadja do videododajanja ptičkov, ki letajo okoli glave. Baje zato, ker *"uporabniki vsak dan s telefoni naredijo več kot milijon samoportretov, saj želijo s sefliji izstopati v svojih družabnih krogih."* Tako rekši gospod Hsiao, eden od šefov pri Lenovu.

Nova ifona in ipad

Tik pred zaključkom redakcije je polbožji Apple smrtniškim bitjem predočil par novosti. Največja po ploščini je ipad pro, nova kategorija table z 12,9-palčnim zaslonom, ki se pridružuje obstoječemu airu (9,7 ") in miniju (7,9 "). 713-gramski pro bo svetil z 2048 x 2732 piksli, njegovi (dokupljivi) posebnosti pa bosta stojalo s tipkovnico in pero. S tem naprava neposredno konkurira Microsoftovemu surfacu, zato je toliko bolj nenavadno, da jo je prav Microsoft prvi požegnal z novim Officom. Ni povsem jasno, ali bo računalo, ki pride novembra za nekaj več kot 800 evrov, namenjeno produktivnosti ali osebni zabavi. No, drži, da je s tako velikim zaslonom užitek rokovati, pri čemer bo zavoljo iOSa 9 sistem omogočal razdeljeno delovno okolje in sliko v sliki pri videokomunikaciji.



Ipad pro bodo pozdravili risarji, ki bodo morali dokupiti 'pencil', pa tudi uživači v videovsebinah. Veletabla bo zato imela štiri zvočnike.

Tavelik ipad je nišen izdelek, dočim sta osrednja novinca iphona z oznako 6S. Čeprav so izumili novo zlitino aluminija in uvedli še boljše steklo, zmagovalni dizajn šestice ostaja nespremenjen. Največji hardverski napredek je 3D touch, ki omogoča več nivojev pritiska. Rahel dotik pisma, povezave ali slikice bo odprl le predogled, konkretnejši stisk pa kot doslej novo okno. Morebitnega tehtanja črtic koke na zaslonu niso omenjali, dasi bi bil to za veliko japijskih apostolov carski nucnik. Naslednja pridobitev je 12-mega kamera, kar je prvo povišanje pičnosti po iphonu 4S. Seveda obljubljajo najboljše posnetke, pri čemer je par frišnih opcij: 4K-filmanje, kratek video ob vsaki fotki in domiselno pobliskanje zaslona za svetlejše sebkanje. Oba modela, 4,7 " in 5,5 ", bo poganjal nadgrajen, kot vselej skrivnosten čipovni nabor A9. Ta menda do 90 odstotkov prekaša predhodnega. Iphona 6S dospeta 25. septembra.

Apple je takisto prenovil svojo škatlico apple TV. Multimedijski računalniček žene čip A8 iz prejšnjega iphona, medtem ko je največja funkcionalna dopolnitev dostopnost do AppStora. Doslej je bila naprava ome-



Iphone 6S in 6S plus bosta imela svež zaslon z več nivoji zaznave. Napravici seveda dospeta s sistemom iOS 9, ki bo prinesel animirana ozadja. Po novem bosta na voljo še v rožnato zlati barvi.

jena le na filme, fotke in muziko. Poslej pa bo moč na velikem zaslonu poganjati nadmočne špile in aplikacije za iOS. Za ta namen so prenovili daljinec, ki ima poleg mikrofona za kramljanje s Siri še drsno ploščico in pospeškomere, torej deluje podobno kot wiimote. Dodatno bo moč uporabiti modrozobe joypade. S tem se uporabnost izdelka krepko dvigne. Govorice, da Jabolčniki pripravljajo (mikro)konzolo, so imele osnovo. Onegaj, ki bo ob jesenski splovitvi stal okoli 150 evrov, bomo z veseljem preizkusili.

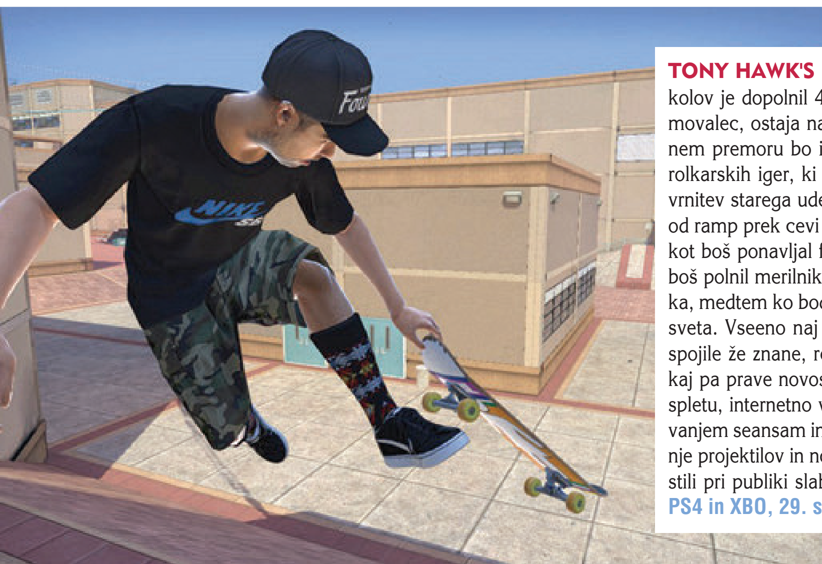
Gaming resorts: e-športni debakel

Kdor je spomladi naletel na najavo dogodka Gaming Paradise, je bržda pomislil, da gre za nateg ali prvoaprilsko šalo, saj je v angleščini oglaševala vrhunski sedemdnevni združek letovanja in e-športnega tekmovanja svetovnega ranga v slovenskem Portorožu. A projekt je bil resničen in za njim je stalo slovensko podjetje Gaming Resorts. Hoteli s štirimi zvezdicami, proslavljena imena iz sveta Counter-Strika in Dote ter 150.000-evrski nagradni sklad – vse to in še več nam je obljubljal idejni vodja Saša Bulić še nekaj dni pred štartom 6. septembra. Kljub pomislekom o prevelikem zalogaju smo možakarju zaželeli srečo. Navsezadnje mu je uspelo v sodelovanje prepričati ekipe, kot sta Virtus.pro in Na'Vi. Tekmovanje pa je prenašal MLG, ki je za komentiranje pripeljal znanega casterja Tobyja Dawsona, ki je sodeloval na Internationalih.
Toda žal se je skepsa izkazala za upravičeno, saj je šlo prav od začetka vse narobe. Računalniki so bili prešibki in dodajanje hardvera je povzročilo skoraj dvanajsturno zamudo. Nakar se je paradiž spremenil v popolno katastrofo. Razodelo se je, da hoteli niso bili plačani, in posredovala je celo policija. Drugi so imeli težave s slabo hrano. Spričo zanič obiska – vsega skupaj je prišlo nekaj sto gledalcev – so drugi dan del z Doto 2 kratkomalo odpovedali, zato je speljani dogodek obsegal le prve tri dni s turnirjem Counter-Strika. Odpadla je tudi večina obrobnih tekmovanj.
Zmagalo je moštvo Kinguin pred Na'Vijem in nagrade naj bi podelili, a problem je drugje. Vso žalost je po spletu lahko spremljala svetovna igralska scena. Od tega Slovenija brez dvoma nima koristi, saj bodo naši kraji in ljudje povezani s sramoto, o kateri so se hitro razpisali e-športni mediji in jo označili za najslabši evropski turnir vseh časov. Domači znalci se držimo za glavo, ker bo odslej v Podalpje za prireditve še teže pripeljati tuje sponzorje. Brez dvoma je odgovornost za nastali obup na strani organizatorjev, a več o vzrokih kasneje, ko se glave ohladijo.





ASHES OF THE SINGULARITY Širne planjave tujih svetov, čez katere divjajo armade robotov in pljuvajo žarkovno uničenje, pa gladko oddaljevanje pogleda – ja, realnočasovna strategija Ashes of the Singularity takoj spomni na Supreme Commanderja. A če smo imeli v tamkaj na zaslonu hkrati do nekaj stotnij enot, jih bo tu lahko čez tisoč! Za obvladovanje kolobocije bodo premogle napredno pamet, ki jih bo znala združevati v samostojne formacije. V njih bodo na primer tanki samodejno branili artilerijo, v vsakem trenutku pa bomo lahko vmes posegli ročno. Da bo računalnik prenesel breme bitk, bo Ashes eden prvih špilov s podporo DirectXu 12. Širom galaksije bo sledil konfliktu med digitaliziranimi umi metaljudi in umetno inteligenco The Substrate, ki si bo prizadevala ustaviti pogoltno širjenje človeške rase. (ag) **Stardock za PC, spomladi 2016**





TONY HAWK'S PRO SKATER 5 Skaterska legenda Tonček Sokolov je dopolnil 47 let in čeprav že nekaj časa ni več aktiven tekmovalec, ostaja najbolj prepoznavno ime tega početja. Po nekajletnem premoru bo ime posodil naslednjemu delu proslavljene serije rolkarskih iger, ki bo z nogo in pol ostala v preteklosti. To pomeni vrnitev starega udejstvovanja z drajsanjem po vsemogočih objektih, od ramp prek cevi do robov sten. Dlje kot bo dričanje trajalo in manj kot boš ponavljal finte, več pik boš dobil, tako kot njega dni. Vmes boš polnil merilnik za nore specialke. Celo nadzorna shema bo enaka, medtem ko bodo stopnje omejene in ne gre pričakovati odprtega sveta. Vseeno naj bi bile dokaj velike in bodo v nekaterih primerih spojile že znane, recimo več skladišč iz prejšnjih Skaterjev. V redu, kaj pa prave novosti? Ustvarjanje lastnih prizorišč in njih deljenje po spletu, internetno večigralstvo za dvajseterico z brezšivnim pridruževanjem seansam in odhajanjem iz njih, powerupi, občasno izstreljevanje projektilov in nov, cel-shaded grafični slog, s katerim so nadomestili pri publiki slabo sprejetega polrealističnega. (sn) **Activision za PS4 in XBO, 29. septembra, 10. novembra pa za PS3 in XB360**

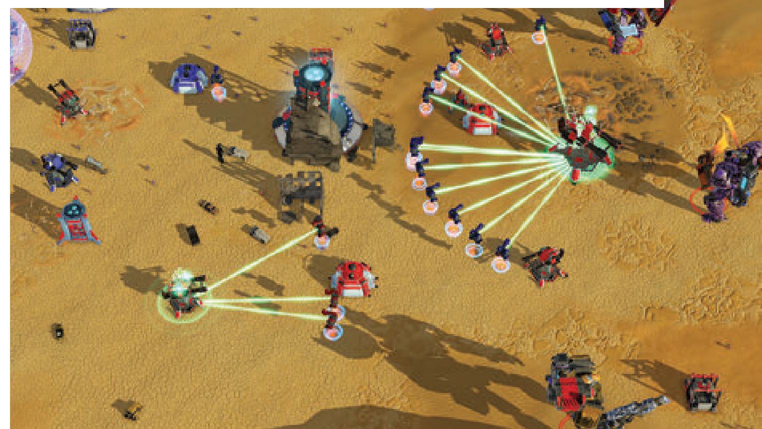




NBA 2K16 Goran je podpisal polnomastno pogodbo z Miamijem, torej v igri bo, dočim je Zoran odpotoval v Rusijo k Himkiju, ki ga žal ni med petindvajsetimi evropskimi ekipami v NBA 2K16. Prav tako še ni jasno, ali bo moč dotične normalno uporabljati v tekmah po spletu. Bo pa tovrstno udejstvovanje doživelo nadgradnjo v obliki tekem petih živih proti petim navideznim košarkašem na normalnih igriščih z običajnimi NBA-pravili, torej ne na ulici. Takisto bo razširjena izdelava lastnega moštva, ki se mu bo dalo prilagoditi oblačila in areno ter ga celo preseliti v drugo mesto. Vnovič se bomo filmsko-dramsko udejstvovali kot novopečen žogometalec v modusu mycareer, za katerega letos skrbi priznani režiser Spike Lee. Na igrišču pa je videti predvsem napredek pri življenjski animaciji igralcev. To je povezano z novim sistemom prikaza košarkašev, kjer je resničnosti zvesto celo telo in ne le obraz kot prej. Dragića še ne bo na naslovnici, bo pa tam Stephen Curry, dočim bo posebno edicijo krasil Jordan, nemško Schröder, špansko brata Gasol in francosko Parker. (sn) **2K Games za PC, PS4, XBO, PS3 in XB360, 29. septembra**

SERVO Med avtorji Serva je veliko ljudi iz studia Ensemble, ki nam je dal Age of Empires. A čeprav bo tudi tole robotsko mikastenje realnočasovna strategija, bo izkušnja veliko hitrejša. Partije naj ne bi trajale več kot dvajset minut, bazo pa bomo iz surovin na noge v celoti postavili že prej kot v desetih ter iz tovarn bojišče zasuli s streljajočimi avtomati. Hakeljc bo v tem, da bo moč najmočnejše hodce prirejati z nadgradnjami izven bitk, kot bi si iz posameznih delov sestavljal mechwarriorja. Na ogrodje bomo lahko navesili plazemske topove in raketne lanserje (vijolične farbe, se ve). Tako naj bi po slehernem spopadu nadgradili arzenal in se vrgli v novo bitko. Za pomoč bo zraven kopica manjših, preprostejših robotkov. Sliši se prirejeno predvsem večigralstvu, a Servo naj bi kljub temu vseboval tudi dolgo samotarsko pripoved. (ag) **Stardock za PC, koncem leta**





Sedemindvajsetega oktobra bo zvezde globokega vesolja ugledal Halo 5: Guardians, pri številnih ljubiteljih prvoosebnega streljanja težko pričakovano nadaljevanje znanstvenofantastične rešetalske serije. Prispel bo samo na pri nas nerazširjeni xbox one in Snetiju je žal, da ga bo izkusilo malo Slovencev.

OBSTRET ŠTEVILKA PET


Radar spodaj levo, znana strojnica v rokah, do zob oborožena kovinska spaka pred nami – jep, to je Halo, kakršnega poznamo, plus izboljšave. Evo petice!


S snajperko se resda ni zdravo znajti na odprtem, vendar Halo ni bil nikdar realistična strelska simulacija, temveč adrenalinska arkada. Kar bo znova.

Prevzeti tako zapuščino, kot jo je s Halom ustvarila skupina Bungie, za 343 Industries ni moglo biti lahko. Navsezadnje gre za niz, katerega prvenec je leta 2001 na konzole zanesel prvoosebno streljanje, minulo desetletje najbolj priljubljeno zvrst. Call of Duty, Bioshock, Battlefield – vse to je v povezavi z obtelevizorskimi napravami zraslo na rodovitni prsti, ki jo je na prvem xboxu razrahljal Halo: Combat Evolved. Deloma se je zgledoval po pecejevih šuterjih, a je doprinesel marsikaj naprednega, med drugim dokaj odprte stopnje, po katerih si se vozil z džipom in se bojeval z dinamično, neskriptano umetno pametjo, ter lokalni multiplayer na razdeljenem ekranu. Če Hala ne poznaš dobro, smo o njem in nadaljevanjih spisali anale v Jokerju 221, id na stranki 9314.

Vse to so torej pododovali 343 Industries, ko so Bungie pred šestimi leti presedlali od Microsofta k Activisionu. Tam so za PS4 in XBO spisali sporni, toda uspešni Destiny. Ta ima v sebi obilo Halovega DNKja, vendar ni Halo – ta ostaja Microsoftova last. Kuri, ki nese zlata jajca, pa ne režeš vratu, četudi izgubi streho nad glavo. Zato se je razvoj novih delov nadaljeval s svežo trilogijo, začenši s štirico za xbox 360, ki ni povsem upravičila pričakovanj, in zdaj z Guardians za xbox one. Ta temelji na novem pogonu in obljublja dogajanje v pravih 1080p pri 60 sličicah na sekundo. A to še zdaleč ni vse, kar je najbolj zanimivo ...

VESELA OŽIČENOST

Čeprav sem ljubitelj Halove lore in zvečine kakovostnih enoigralskih odprav, priznavam, da levji delež odjemalcev te igre kupi za dolgoročno večigralsko udejstvovanje. Dotično bo v Halu 5 žal okrnjeno, saj so bili avtorji primorani izrezati kompleten splitscreen. Torej ravno tisti fičr, ki je Halo proslavil poleg mrežno-internetnega udejstvovanja. Ihtava protestna pisma so nemudoma poletela skozi žice, a pomagalo ni nič – Guardians ne bodo imeli razdeljenega zaslona. Bodo pa zato vsebovali sodelovalno kampanjo za štiri osebke. V njej ne bomo nadzorovali štirih enakih futurističnih marincev v boju z izvenzemeljskimi silami, temveč se bodo vojaki prvič doslej v seriji razlikovali tako po videzu oklepov in HUDa kot orožjih. Prav tako bo sleherni posedoval svojstveno osebnost in glas, tako da bo na radijskih povezavah nenehno veselo. Druščine bomo deležni tudi, če bomo igrali sami. Pri tem naj bi kamerade vodila sposobna umetna pamet, ki se bo inteligentno odločala in nam ne bo v napoto. Če ga bodo vseeno srali, jim bomo lahko s krovnimi povelji odredili mirovanje, cilj gibanja in streljanja ter celo menjavo orožja.

Tekmovalno večigralstvo kakopak bo. Za razliko od Master Chief Collectiona naj bi delovalo na dan splovitve in bo vsebovalo večino doslej znanih modusov, od klasičnega slayerja do king of the hilla. Novost bo način warzone, ki kani razgibati dosedanje udejstvovanje in postati tisto, kar so bili zombiji za Call of Duty ter horda za Gears of War. Warzone se bo odvijal na do štirikrat večjih prizoriščih kot prej.



Modus warzone obljublja težek kaos in zabavo tako za novince kot za mojstre. Slednji bodo cenili nenehno plezanje po razvojni lestvici in odklepanje robe.



Ker bodo številna območja v enoigralstvu in večigralskem načinu warzone širna in odprta, bodo do izraza močno prišla vozila, tako talna kot zračna. Velepinjau!

Ta bodo obsegala notranjosti stavb in prostrane livade, na njih pa bo po Titanfallovo združil puščavništvo z multijem. Dve ekipi s po dvanajstimi člani se bosta spopadli tako med sabo kot z naključnimi sovražniki iz kampanje. Covenanti in Prometejci bodo uleteli v vseh svojih pojavnih oblikah, vključno s šefi. Zmagovalec bo tisti, ki bo prej dosegel zadano količino točk ali prvi zasedel vse tri ključne baze ter nato uničil razkrito jedro v osrednjem sovražnikovem oporišču. Modus naj bi bil primeren tako za neobvezno zabavo kot za študiozne profesionalce. Slednji naj bi bili v Guardians še posebej dobrodošli, saj ima Halo 5 jasne e-športne ambicije. Morda je prav s tem povezana nekoliko nižja starostna oznaka, razpadu igralske baze na manjše dele pa se kanijo avtorji ogniti s tem, da bo vseh petnajst DLC-zemljevidov, ki bodo dopolnili kakih dvajset začetnih, na voljo brezplačno.

SAM V VESOLJU

Večigralski vtisi z Gamescoma, kjer se ni igralo warzona, temveč normalni slayer, so bili docela pozitivni. A kljub popularnosti multija marsikdo z napetostjo pričakuje zgodbeno kampanjo, ki je v Halih od nekdaj vse prej kot le trening za družabno spopadanje. Navsezadnje se je kultni Master Chief kot lik vzpostavil prav tu, ne v mrežnih obračunih. Je pa res, da v petici ne bo imel docela osrednje vloge, saj si bo žaromet delil še z nekom, podobno kot si ga je v Halu 2, ko je kampanja preskakovala med njimi in covenantskim arbiterjem. Ta prijem pri igralcih ni padel na plodna tla, a ga vseeno ponavljajo.

Štorija se bo začela osem mesecev po zaključku Hala 4, ko sta Master Chief in njegova smrketa Cortana vandrala po forerunnerskem planetu in se spopadala z grožnjo, še hujšo od Covenantov in Flooda. Chief, znan tudi kot John-117, gre medtem po svoje, pridruži pa se mu njegova znana tričlanska Modra ekipa. Zemeljsko vojaško poveljstvo nad tem ni navdušeno, saj dejanja ni naročilo, poleg česar se je zgodil še napad na kolonije. Zato po Chiefa, ki je povezan z vso to godljo, pošlje drugega supervojaka, agenta Jamesona Locka, ki smo ga srečali v televizijski seriji Halo: Nightfall. Tudi Locka spremljajo trije futuristični nadvojaki, obe ekipi pa bomo izmenično prevzemali, na podlagi česar se bo spletala bojda globoka in vznemirljiva zgodba.

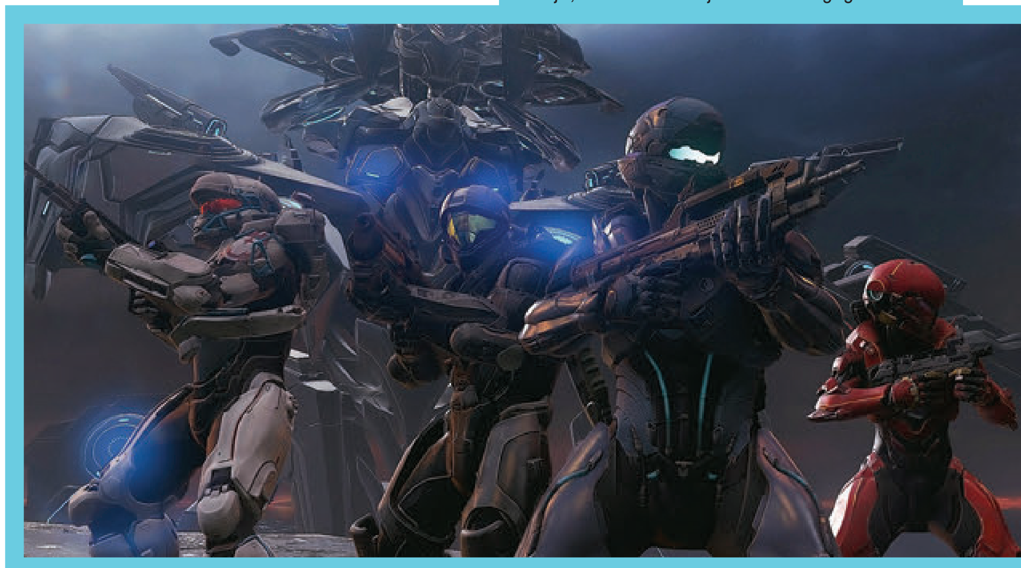
Klasična obljuba, seveda, vendar zna ta dvojnost resnično doprinesti zanimivost. Navsezadnje ne bo šlo le za dve osebi, temveč za osmero njih, kar odpira vrata nemalo pripovedniškim figuram. Master Chief bo imel recimo bistveno drugačen pogled na stvari kot Locke ali celo kot člani lastne ekipe. Naleteli bomo na nove sovražnike, denimo na prometejske marince, ki naj bi se izkazali z medsebojnim sodelovanjem. Od dosedanjih Halov pa se bo kampanja v petici najbolj ločila po vztrajanju na velikih, odprtih igralnih območjih, med katerimi skorajda ne bo klavstrofobičnih hodnikov, in po odsotnosti Cortane, ki je pobegnila v Windows 10. Saj ne. Ampak je ne bo. Kdor je končal štirico, že ve, zakaj.
Samo od sebe se postavi vprašanje, kako različna si bosta Master Chief in jager Locke. Pri 343 pravijo, da ne bistveno, bo pa Locke vseeno malce poseben. S sabo bo trogal sledilno napravo Artemis (Artemida je starogrška boginja lova), ki bo v slogu Batmanovega čuta odkrivala posebnosti v okolici – sledi, orožja, sovrage. Zaradi te lahkotne detektivskosti bo kampanja v Halu 5 nekoliko spomnila na ODSTjevo, čeprav ne bo tako noirovsko zamorjena.

VARUHI PRED DURMI

Halo 5 torej prihaja – še večji, bolj epski in spektakularen, s svežo grafično tuniko in ravno zadosti obljubljenimi novostmi, da slinjenje pri navdušencih ne more izostati. Na inačico za PC pa vsaj v bližnji prihodnosti ne gre računati, saj xboxov šef Phil Spencer kljub obljubam, da kani izenačiti računalnik in xbox one, o Guardians na monitorju ostaja tiho. Že ve, zakaj, saj se je v tej smeri davno tega vse nehalo z enico in dvojko, tako da je Halov dolg do računalničarjev medtem krepko narasel.

OGNJENI EKIPI

Vsak od dveh junakov petice, Master Chief in agent Jameson Locke, bo s sabo vlačil po tri tovariše. Chief si bo omislil Blue Team, ki ga bodo tvorili znanci Linda058, Fred-104 in Kelly-087. Linda Pravdin je odlična ostrostrelka, ki je sposobna z enim strelom onesposobiti bansheeja, Fred je nekoliko preveč čustven izvedenec z nožem, Kelly pa doseže brzino 60 kilometrov na uro in je ob tem še vedno pripravljena na šalo. Sposobnostno in osebnostno raznotere pribočnike vrste Spartan-IV bo imel tudi Locke. Dva moška in dve ženski bodo skupaj tvorili Fireteam Osiris, ki naj bi bil sposoben pokaditi Chiefu. Ampak saj vemo, kaj se zgodi s tistimi, ki Johnu-117 preveč kadijo, ne? Že zdavnaj niso nič drugega kot dim.



CEREMONIJA DARTHA MIŠKE

Živali iz gozda, kmetije, savane,
duhci, roboti, kraljične zaspane,
pojava v čeladi nezdravega diha,
sirena, ki princ ji na dušico piha,
tu medved zapoje, tam žaba zakvaka,
sumljivo objeta sta Miki in Jaka.
Iz hoste stoletne v deželo, ki ni je,
povorka poznanih obrazov se vije,
gusarji, kavboji, vsi pojdejo vštric,
ne manjka nit' Febo, ta supermožic.

Kot smo povedali v biografskem vedežu pred časom, je vizija enega podjetnega človeka (plus denar njegovega brata) pred 91 leti položila temelje za dandanes največje zabavnjaško podjetje The Walt Disney Company. Njihovi junaki, naj gre za avtorske miši in race ali za iz drugih folklor izposojene princese in medvede, so bili že v starih časih najbolj prepoznavne fantazijske podobice. Nakar so program v tretjem tisočletju eksponentno razširili. Leta 2006 je korporacija od Jobsa odkupila studio Pixar, par let kasneje so pod svojo marelo vzeli založbo Marvel in pred kratkim so odšteli odmevne štiri milijarde za Lucasfilm. Razen Batmana in Supermana, ki sodita v DCjevo bajeslovje, Disney dandanes obvladuje večinski delež otroške in odrasle domišljije. Ali je dober gospodar ali ne, nima smisla razpravljati. Delajo kakovostno vsebino, služijo pa pri tem tako, da ne vedo, kam bi z denarjem.

Studio ve, da brez fanov ne gre, zato so v ta namen ustanovili klub D23 – D kot Disney in 23 za leto 1923, ko je mladi Walt prišel v Hollywood le s sanjami v kufru. V okviru društva organizirajo mnoga srečanja, med katerimi najbolj izstopa avgustovska kalifornijska konvencija D23 Expo. To je skoraj elitističen dogodek, saj so vstopnice še pičlejše in dražje od Comic-Cona. Ampak obiskovalci imajo kaj videti. Na programu so najave prihajajočih filmov in licenčnih iger, razstava mnogoterih studijskih rekvizitov in umetniških del, koncert Silly Symphony in tradicionalna maškarada. Ter seveda zapravljanje za nepregledno množico disneyjevske robe. Letos je bila izstopajoča vojnozvezdna tematika, stoječe ovacije pa je med Marvelovo predstavitvijo požel 92-letni nesmrtni Stan Lee, avtor večine rešimož. Kdor je imel res srečo oziroma je bil oblečen v posebej privlačno Zvončico, se je lahko slikal z zaresnima Hanom Solom in Jackom Sparrowom. Vseeno novega napovednika za Prebujenje sile niso zavrteli.















STAR WARS LAND

Projekt Star Wars Land, največjo širitev parkov doslej, je predstavil firmin prezident Bob Iger osebno. Za približno šest hektarov bodo povečali kalifornijski Disneyland in floridski Disney's Hollywood Studios. Otvoritev bo bržda leta 2017, zaenkrat pa so najavili dvoje atrakcij. Nov planet, na katerem se bodo obiskovalci udeležili spopada med uporniki in belimi jurišniki, ter Tisočletnega sokola v naravni velikosti, ki bo ljudi popeljal na skrivno Hanovo misijo. Menda bo to najbolj 'tematski' del parka, saj bo vojnozvezdnemu mitosu zvest čisto vsak detajl, od tal do snažilke v sekretih. Zato ne bo šlo brez znamenite kantine, kjer se bo pilo svetlomodro bantino mleko in obiralo rankorjeve krače. Alienski kelnarji in ansambel so samoumevni.













THE FINEST HOURS

Leta 1952 se je ob obali Nove Anglije odvila ena najbolj junaških reševalnih operacij v zgodovini pomorstva. Čolnič obalne straže je v peklenskem neurju iz prelomljenega tankerja rešil triintrideset mornarjev, četudi je bilo na krovu pol manj prostora. Herojstvo bomo v karseda epski pripovedi videli na velikem platnu januarja, v vlogi glavnega reševalca pa bo Chris Pine, ki ga poznamo kot mladega Kirka / Jacka Ryana.

BEAUTY AND THE BEAST

Lepotica in zver je eden od mnogih primerov, kako gre vsa slava in poznanost Disneyju, dočim za izvirnik ljudje sploh ne vedo. La Belle et la Bête je namreč delo Francozinje Jeanne-Marie de Beaumont iz sredine 18. stoletja. No, novi film, ki pride leta 2017, bo ime zagotovo še bolj pripisal Mikiju Miški. Lepotico bo zaigrala Emma 'Hermiona' Watson, kdo bo pod dlačevjem zverjasca, je nepomembno, medtem ko bo samovšečni Gaston postal Luke Evans, bolje znan kot Smaugomorec. Če bo štorija sledila klasični iz animiranke ali bodo ubrali drugačen pogled kot v Zlohotnici, pa ne povedo.

ALICE THROUGH THE LOOKING GLASS

Vsi poznamo zgodbo o deklici, ki se skozi zajčjo luknjo skotali v čudežno deželo. Toda malokdo ve, da je Lewis Carroll spisal nadaljevanje, ki se mu v slovenščini reče *Skozi zrcalo in kaj je Alica našla na drugi strani*. Po dotični knjigi, v kateri se punca pol leta kasneje vrne v pravljični svet, tokrat skozi ogledalo, snema film ista ekipa, ki je ustvarila prvenec. To pomeni produkcijo Tima Burtona, klobučarstvo Johnnyja Deppa, obveznost Timove bivše žene Helene Bonham Carter in aličnost Mie Wasikowske. Slikovita in odštekana predstava je na majskem sporedu.

THE JUNGLE BOOK

Po basnih angleškega pisatelja Rudyarda Kiplinga so pri Disneyju 1967. animirali zimzeleno risanko. Pol stoletja kasneje nam bodo postregli z igranim filmom. Osnova bo enaka: Mowgli je divji fant, ki ga v džungli Indije vzgajata črni panter Bagheera in medved Baloo. Nato pride tiger Khan in vrag vzame šalo. Živali bodo realistično zmodelirane nalik tistim v Pijevem potovanju, vendar bodo kljub temu govorile in celo pele. Komad The Bare Necessities bo odbrundal Baloojev sinhronizator Bill Murray.

DEAD MEN TELL NO TALES

Johnny Depp, Geoffrey Rush in celo Orlando Bloom se bodo julija prihodnje leto pogusarili že v peto (in bržda ne poslednjič). V neverjetnih 320 milijonov vrednem projektu bo Sparrow iskal bajeslovni Pozejdonov trizob, ki ga lahko edini obvaruje pred skorbutom, putiko in srdom zločestega kapitana Salazarja. Slednjega bo odigral Javier Bardem, medtem ko bo ženski lik neka nepoznana igralka z majhnimi joški. Upamo, da bodo s proračunskimi sredstvi to popravili

RISANKE IZ DISNEYJEVEGA STUDIA

Disneyjev animacijski studio, kamor Pixar ne paše, ima v delu najmanj pet pravljic. Zootopia, ki šarta marca, bo govorila o policaju zajcu v živalskem velemestu. Deklica Moana bo glavna v istoimenskem filmu, odvijajočem se pred dvema tisočletjema v Tihem oceanu. Dwayne Johnson s koreninami od tam bo dajal glas božanstvu. Nova inačica Jakca in velikanov se bo klicala Gigantic. Frozen 2 so najavili, a nič več kot to – rekli so le, da je izziv zavoljo uspešnosti prvega dela izjemen. In na koncu seznama z nedoločenim datumom je Wreck-It Ralph 2. Razbijač se bo podal v svet konzol ter online igranja.







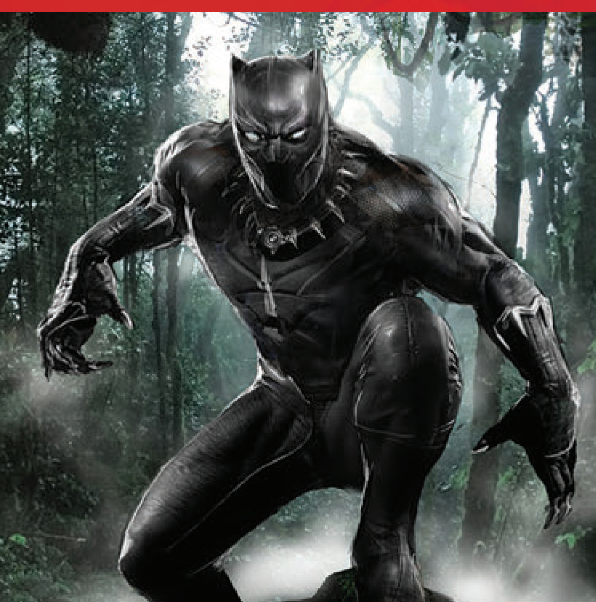


MARVELOVA FILMOGRAFIJA

Tretjo fazo filmografije največje stripovske založbe bo maja otvoril Captain America: Civil War. Napovednika ni bila, sta pa na odru stresala šale in kape Chris Evans in črnec, ki je Falcon. Kot smo že parkrat navrgli, gre za poznan zgodbeni lok, v katerem se Avengerji sprejo med sabo. Razlog je vladni dekret, ki superjunakom omejuje delovanje, saj javnost ni navdušena nad kolateralno škodo (v stripih je Hulk razdejal pol Las Vegasa). Kapitan Amerika se temu upre, medtem ko je Tony 'Iron-Man' Stark kot navaden človek na strani zakona. To razdeli poprej trdno ekipo. Kako globoke bodo razprtije, ni znano, a v zvežčičih so liki celo umirali. Četudi naslov filma pripada le enemu rešimožu, bo vključena večinska zasedba Maščevalcev. V ekipi bodo mnogi novinci, recimo Ant-Man in Black Panther, izpostavitve pa je vredna prisotnost Spider-Mana, ki se bo svojim stripovskim kolegom na srebrnem platnu pridružil prvič. Pravice zanj na tem mediju ima namreč Sony in studia se doslej očitno nista morala sporazumeti.



Na preostale naslove je Marvel zgolj namignil. Novembra prihodnje leto dospe neobičajen coprniški rešimož Doctor Strange, ki ga bo igral Benedict Cumberbatch. 2017. so na koledarju novi pripetljaji Varuhov galaksije in Thor: Ragnarok, sledijo Avengers: Infinity War ter Black Panther, prvikratna filmska upodobitev zamorskega superjunaka. Koliko Kamnov neskončnosti mora Thanos še zbrati na svoji rokavici mogote?



PIXARJEVE NAJAVE

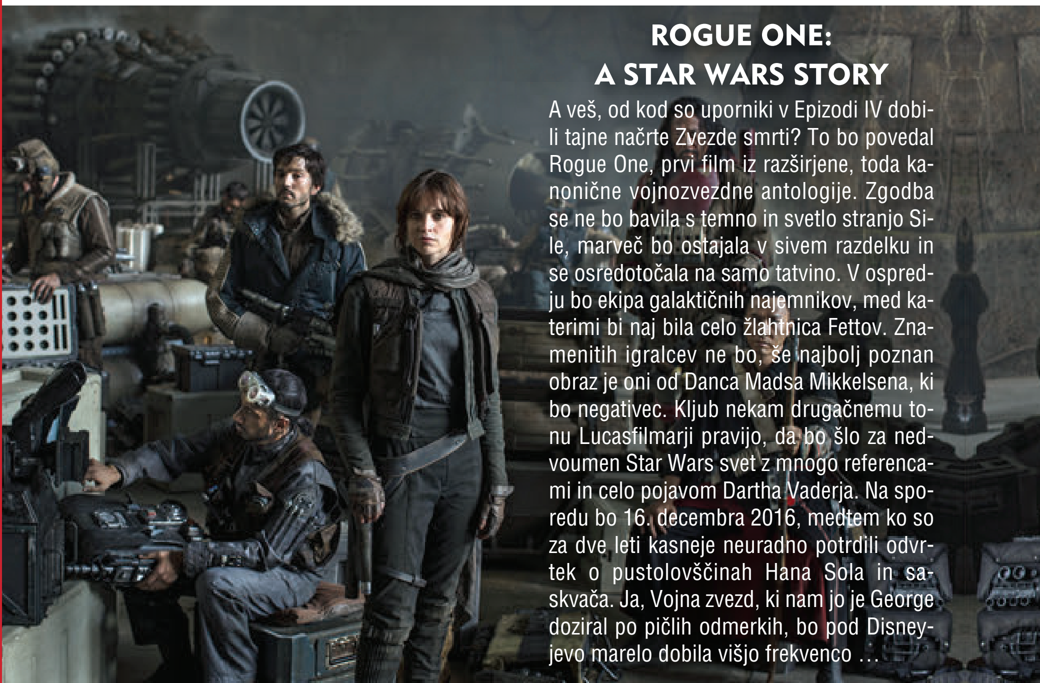
Pixar ima letos prvič v zgodovini dvoje filmov v letniku, enako plodovitost pa kaže tudi vnaprej. Prihodnja animiranka zlatojajčnega studia bo The Good Dinosaur, ki pride v naše kinematografe konec novembra. Pripoved je postavljena v alternativno časovnico, v kateri je pogubni asteroid pred 65 milijoni leti zgrešil naš planet, zato strašni kuščarji sobivajo z ljudmi. Po naključju se mlajša predstavnika obeh vrst spoprijateljita in odpravita na dogodivščino, pri čemer sta vlogi zasukani. Dinozaver je namreč 'deček' in deček je 'pes' oziroma spremljevalec. Avtorji obljubljajo dobro, čustveno predstavo, ki ne bo klasično dinozavrska kot mnoge poprej. Ker so taisti ustvarili Up in Toy Story 3, jim gre verjeti. Napovednik je že na Tubi.

Iz prazgodovine v podmorje. Zgodba, najavljena za junij, je Finding Dory, ki seveda govori o iskanju Nemove ribaste prijateljice. Mala modra kirurginja, kot se tej sorti reče v slovenščini, se je očitno izgubila, nakar ji na pomoč priskočijo beli kit, morski pes kitovec in hobotnica. Nastopil bo tudi poznani klovnasti ribak, vse skupaj pa bo najbolj otroško cortkano.

Čeprav zvečine brez datuma in opisa, je Pixar na prireditvi napovedal še štiri projekte. Coco, na fotki dolaj, bo izvirna štorija, ki se napaja v mehiškem praznovanju dneva mrtvih, *dia de los muertos*. Nato bodo tja do leta 2018 nadaljevanja dobili Avtomobili (namignili so na nov lik spačka), Neverjetni (še bolj s poudarkom na družinskem življenju superjunakov) in Svet igrač, ki prav letos obeležuje dvajsetletko.







ROGUE ONE: A STAR WARS STORY

A veš, od kod so uporniki v Epizodi IV dobili tajne načrte Zvezde smrti? To bo povedal Rogue One, prvi film iz razširjene, toda kanonične vojnozvezdne antologije. Zgodba se ne bo bavila s temno in svetlo stranjo Sile, marveč bo ostajala v sivem razdelku in se osredotočala na samo tatvino. V ospredju bo ekipa galaktičnih najemnikov, med katerimi bi naj bila celo žlahtnica Fettov. Znamenitih igralcev ne bo, še najbolj poznan obraz je oni od Danca Madsa Mikkelsena, ki bo negativec. Kljub nekam drugačnemu tonu Lucasfilmarji pravijo, da bo šlo za nedvoumen Star Wars svet z mnogo referencami in celo pojavom Dartha Vaderja. Na sporedu bo 16. decembra 2016, medtem ko so za dve leti kasneje neuradno potrdili odvrtek o pustolovščinah Hana Sola in saskvača. Ja, Vojna zvezd, ki nam jo je George doziral po pičlih odmerkih, bo pod Disneyjevo marelo dobila višjo frekvenco …

LUKE, TVOJA KONZOLA SEM!

K Silni noriji se je priklopil tudi Sony z naznanilom omejenoserijske 500-gigabajtne playke 4 z Vaderjevo grafiko. Še bolj edinstven je joypad, ki z modrimi in rudečimi gumbi spominja na prsno ploščo dotičnega najbolj znamenitega popkulturnega zlobnika. Fani bodo konzolo dobili v paketu z bodisi Battlefrontom, bodisi figuričasto igrico Infinity 3.0, plus posebno darilo: četverico starejših vojnozvezdnih špilov, ki bodo drugače naprodaj digitalno. To so Bounty Hunter, streljanka z Bobba Fettom, splošna arkada Jedi Starfighter in tatooinska dirkačina Racer Revenge, vse tri s PS2, ter z leve proti desni pivpiv Super Star Wars s super nintenda. Naprodaj od 17. novembra, prednaročila zaželena, cena neznana. Najbrž petsto pa roka. (Ne Lukova.)





KINGDOM HEARTS III

Kdo bi si mislil, da se bo odbiti projekt akcijske frpjke z liki in svetovi tako iz Final Fantasyja kot Disneyjevimi tako priljubil. Ampak od prvenca iz leta 2002 je iz tega nastala cela kolobocija z več osrednjimi in stranskimi naslovi, akcijskimi figuricami ter stripi. Naslednje leto na PS4 in XBO naposled pride tretji del, ki bo nadmočno pisan in bo vnovič spremljal prigode pobiča Sore, ki mu pomagajo Miki, Jaka in Pepe. Svetovi v KH3 bodo mešanica prejšnjih, kot je Herkulov, in novih, kot je tisti iz Zlatolaske. Na D23 so najavili okolje, utemeljeno na risanki Big Hero 6 (Veličastnih 6) in pokazali dobrodušnega Baymaxa. Pri tem naj bi šlo za pravzaprav za dražilnik v risankino nadaljevanje Big Hero 7.

DISNEY INFINITY 3.0

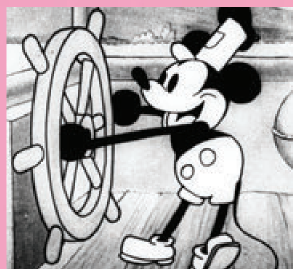
Tole čitajoč je najnovejši primerek igrač-ki-oživijo že na policah trgovin. Bistvo ostaja enako: na konzolo priključiš specialno platformo, nanjo postavljaš figurico in ta se nato pojavijo v igri. Le da pri Infinityju to ni tako kot v Skylanderjih, kjer moreš igrati vsak košček s katerimkoli likom. Disneyjevi svetovi so tematski in vanje pašejo samo pritični junački. Vojna zvezd, ki bo osrednja tema tretje izdaje, zato Spider-Man, Miki in Olaf tam nimajo kaj iskati. Drugi sklop, presenetljivo, pripada risanki Vrvež v moji glavi. Križem kražem liki so mogoči le v robnem, peskovniškem modusu. Seveda bo vsebina dokupljiva, saj je v začetnem kompletu zgolj eno poglavje Star Wars in par igrač. Recimo Twilight of the Republic z Anakinom in Ahsoko. Sledila bosta Luke in Leia z lastno pustolovščino in pozno jeseni še vsebina osme epizode. Pri tem je zaradi kratkoročnih ekskluziv kar nekaj zmede, kaj bo na katerih trgih in za katero konzolo. Bo pa vsebina 3.0 združljiva s prejšnjo podlago, čeprav ta opcija vseeno ne bo polnovredna.
Igranje samo ostaja povsem arkadno, a po novem bolj dodelano od prejšnjih dogodivščin. Precejšen poudarek je na žaromečevanju in rabi Sile. Mehanika kljub vsemu ostaja namenjena otrokom, ki jim tudi dogaja motoviljenje s figuricami. Odrasli pač vemo, da gre za pogolten poslovni model, ki temelji na nepotrebni in preplačani plastiki.



DISNEYJEV KVIZNIK

Poznaš pisane domišljijske svetove? Je v tebi še kaj otroka in veliko geeka? Preizkusi se v disneyjevskem kvizniku in morebiti se ti nasmehne sreča ter pokasiraš eno od številnih zbirateljskih nagrad, ki smo jih prejeli direkt iz njihovih studiev! Recimo igrače, oblačila, filmske plošče in figurice vseh hišnih znamk, od Vojne zvezd prek Marvela do Pixarja. Vse je super kul in jako hotno. Naloga je enostavna: napiši v našo spletno glasovnico na Joker.si besedo, ki jo dobiš iz črk pravilnih odgovorov. To stori ne kasneje od 7. oktobra. Nato drži prekrižane vse štiri prste.

1. Walt in njegov sodelavec Ub Iwerks sta leta 1928 narisala Mikija Miška. Kaj jima je rabilo za podlago?



S) zajec Oswald
A) Waltov ljubljenček Mickey
L) Ubova žena
O) slučajno sta dala tri črne krogce vkup

2. Leta 1934 se je Disney lotil triletnega projekta prve celovečerne animiranke, v katere uspeh ni verjel niti njegov lasten brat. Katere?



D) Dumba
R) Ostržka
E) Fantasie
K) Sneguljčice

3. Podrobnosti za slovita gradova v svojih parkih, Pepelkinega in Trnuljčičinega, ter posledično onega v logotipu je Disney črpal od vsepovsod. A glavni navdih prihaja od projekta enega kralja.



Z) od sončnega
L) od pravičnega
O) od norega
M) od ljudskega

4. Kdo ne sodi med znamenite Marvelove Avengerje?



K) Falcon
R) Ant-Man
A) Spider-Man
P) Flash

5. Tangled so pri nas prevedli kot Zlatolaska, vendar v resnici temelji na neki drugi pravljici od bratov Grimm. Kakšen je pravi naslov?



T) Dolgokitka
U) Motovilka
G) Zaprta kraljična
A) Palčica

6. Po čem balonarska pustolovščina Up (V višave) izstopa od ostalega Pixarjevega nabora?



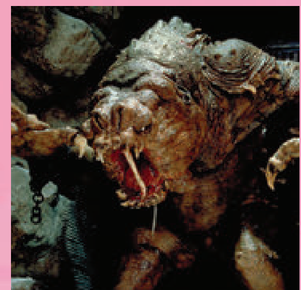
G) v njej psi govorijo
R) izdali so jo v dveh poglavjih
O) temelji na resničnih dogodkih
Š) lik v njej prav zares umrje

7. Disneyjeve princeske prihajajo iz različnih folklor, od germanske do kitajske. Katera pa ima zgodovinsko podlago?



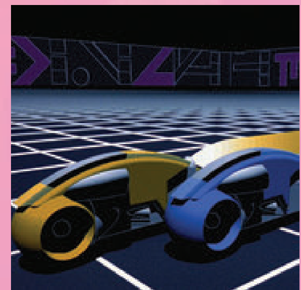
T) Jasmina
O) Ariela
N) Pocahontas
A) Mulan

8. Jabbin rancor je v Jedijevi vrnitvi pojedel prašičoida iz ljudstva Gamoreancev. A večina ljubiteljev bi v njegovih ustih raje videla točno določenega predstavnika neke druge sorte. Katere?



I) Gungancev
K) Wookieejev
R) Mon Calamarijev
A) Ewokov

9. Kako se z eno besedo imenuje špilavska podzvrst, v katero sodi dirkanje svetlobnih mopedov v Tronu?



S) Light
K) Snake
E) Defense
L) Lines



Retronator



Pikslonator

»Mestne panorame so me v prvi vrsti potegnile v risanje pixel arta kot vrsta ilustracije in ne le način izdelovanja grafike za igre. Spectropolis je moj najnovejši poster. Gre za poklon mavrici in njenim igram, prebarvanih v stilu inačic z amige ter avtomatov. Sliko sem risal od aprila dalje in porabil okoli 200 ur.«

Sneti povabi v intervjujske goste našega nekdanjega sodelavca Mateja Jana, ki je pod partizanskim imenom Retro svojčas pisal članke za farboviti magazin, nakar ga je odneslo v vode risanja pisklov in igroklepstva. Zdaj se kot mednarodni 'programerski umetnik' Retronator kopa v jezercu denarja, ki mu ga je na Kickstarterju prinesel igrarski projekt Pixel Art Academy. A pot do tja je bila ovinkasta ...



Tolmin ne bi smel biti znan le po vsakoletnem zletu metalcev in tem, da se njegove prve tri črke pokrivajo s priimkom očaka fantazijske literature. Iz tistih slikovitih zaidrijskih rovt namreč prihaja zanimiv bratski par, ki kroji del igralske krajine. Z Dušanom Janom, ki dela pri Blizzardu, smo govorili v Jokerju 261, še ne pol leta kasneje pa si mesto pod špilavskim soncem odmevneje izbori njegov brat Matej. Ne gre za zelenca, saj je pri rosnih tridesetih že eden bolj čislanih članov scene slovenskih razvijalcev videoiger. Kot pripadnik skupine Dawn of Play je bil glavni programer dveh domačih mobilnih špilov: spodobnega Monkey Labourja, ki oponaša LCD-igričke včerajšnjika, in izvrstne inačice Tetrisa Dream of Pixels. Nato ga je pot odvedla v Ameriko, kjer se je začel širše ukvarjati s pixel artom – grafiko, sestavljeno iz očitnih pik. To pa je močno povezano z njegovo računalniško igro.

Retro(nator), povej nam, kako je prišlo do te sicer nišne, a glasne pixelartne manije in zakaj le-ta tako odmeva.

Ključnega pomena je nostalgija. V osemdesetih je bila večina iger pikslastih, le da takrat temu ni nihče tako rekel. Velike pike in kvadratki so prevladovali, kajti če ni šlo za kakega od prvih 3D-izrisovalnikov, na primer v vesoljski simulaciji Elite, so se na ekran risale dvorazsežne podobe – take, ki jih je nekdo ročno sestavil piksel za pikslom. V začetku na karo papir, kasneje direktno v risalnih programih. V devetdesetih pa sta zaradi večje računske moči naprav krmilo prevzeli poligonska grafika in videoposnetki, drugače rečeno, realizem.

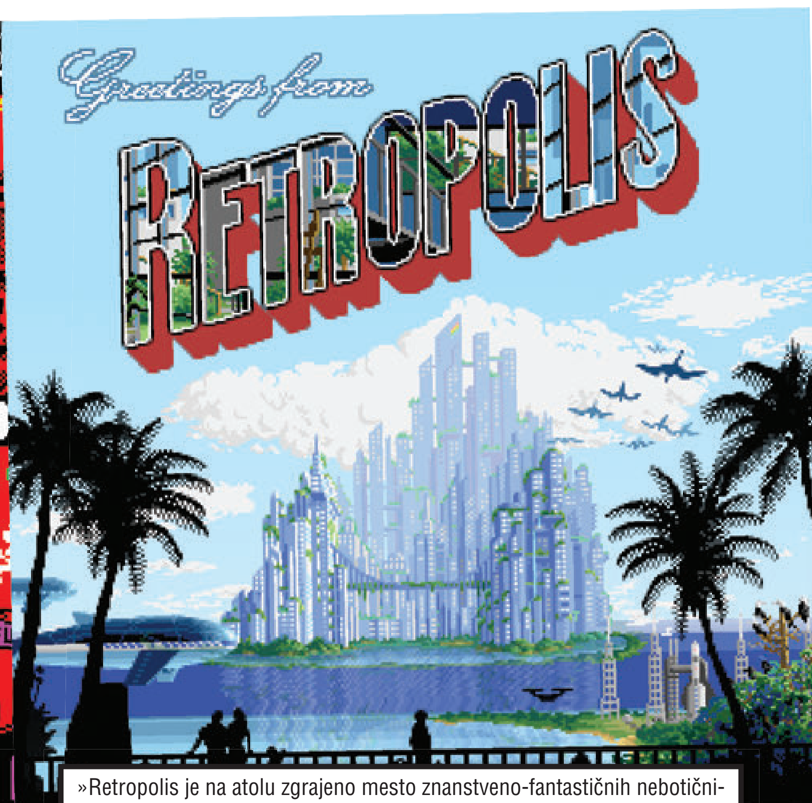
Tako pridemo do nostalgije, do lepih spominov na dobre stare čase, ko smo bili še otroci in smo morali namesto za službe in račune skrbeti le za to, kdaj bo naslednji čas za skok v mavrico ali DOS. Grafika iz te dobe ti danes ogreje srce. Zdaj, ko ni več tehničnih omejitev, je to postal stil, kot če leseno figurico namesto z lasersko stružnico izrezbariš na roko. Ima tak rokodelski čar. Prednosti so tudi, če si izdelovalec. Prvič, ni ti treba biti tako precizen, saj zaradi velike stiliziranosti marsikaj doda igralčeva domišljija. In drugič, taka grafika ne zastara. To pomeni, da jo je moč dograjevati več let, ne da bi na kraju izgledala predpotopno, saj je taka že v štartu.

Kako natanko je videti ustvarjanje pixel arta? Kako bi se ga lotil popoln začetnik?

Vzameš urejevalnik slik, kot je Photoshop, približaš pogled na osemkratno povečavo in začneš s svinčniškim orodjem razpostavljati piksle. Začneš lahko enostavno z miško, šele kasneje večina prestopi na grafično tablico. Predlagam, da najprej skopiraš kakega invaderja, dokler se ne navadiš radirke, vedra z barvo in kapalke. Nato vzameš kak večji lik in ga le približno pokopiraš ter zmodificiraš. Zadnja faza je, da delaš po predlogi fotografije. Ostalo je dejansko učenje likovne umetnosti: senčenje, kompozicija, anatomija ...



»C-jeff je ruski glasbenik Dmitry Zhemkov, ki je tako kot jaz odrastel ob mavrici. ZX je njegov novi album, spisan izključno s spectrumom. Sestavil sem mu naslovnico, kolaž vseh mogočih iger s sistema. Celo vse barvne omejitve upošteva!«



»Retropolis je na atolu zgrajeno mesto znanstveno-fantastičnih nebotičnikov. Zamislil sem si ga za igro Pixel Art Academy, vendar načrti segajo daleč čez akademijo. V isti svet bom postavil celo serijo prihodnjih iger.«

Ampak pixel art ni le eno samo, uniformno področje brez raznolikosti, kajne?

Ne, spekter se hitro širi. Na eni strani so čistuni, ki zagovarjajo striktno omejevanje orodij in nabora barv. V nasprotju s tem gre večina iger, ki na ročno postavljene piksle vržejo goro efektov. Predvsem dinamično osvetljevanje, recimo pri domačem Courier of the Crypts in veleznanem Superbrothers: Sword & Sworcery. Tudi izven iger dosti ilustratorjev posega po prelivih barv in sevanju svetlobe, kar je v nasprotju s pixelartovskim purizmom. Tehnike segajo od majhnih, preciznih stilizacij do velikih platen, kjer so piksli drobni in le še z oglatostjo podobni klasičnim risarskim delom.

Rokodelstvo vedno bolj izgublja proti računalniku, kar ne bi smelo presenetiti nikogar. Klasiki ob tem vijejo roke, a večina nas napredek pozdravlja in se veseli, do kod bomo žanr uspeli prignati. Navsezadnje je, kot rečeno, danes to stil in njegove variante so odraz posameznega avtorja. Nekateri napovedujejo smrt pixel arta, ko bo generacija, ki je zrasla ob tem, pomrla. Jaz pa upam, da bo razpredanje stila poskrbelo za svežino, ki bo na koncu presegla nostalgijo.

Kako si se ti znašel v pixel artu in tam ostal?

Ko sem delal grafiko za igre, sem podobno kot ostali šel od 2D- k 3D-modeliranju in sledil fotorealizmu. Pixel art kot slog sem odkril šele pri Jokerju, ko sem spisal članek Pikslanje in stestiral teorijo na znani naslovnici cifre 143. Nato sem se vrgel v računalništvo in programiranje, po diplomi pa v risanje s svinčnikom in digitalno slikanje.

Vrnitev k pikslom je bila nenačrtovana. V tiskarni, kjer so mi natisnili diplomsko nalogo, sem prejel dobroimetje. Tako mi je padlo na pamet, da si poster omenjene naslovnice omislim za na steno. Dodal sem še več likov in sestavil ultimativni poklon igram, filmom ter drugim luštnim stvarem v svojem življenju. Sliko sem naslovil 'Tribute' in po internetu se je razširila zavoljo portalov, kot sta Kotaku in Destructoid. Moj blog Retronator je dobil veliko pri-

»Moje najbolj znano delo je še vedno Tribute, po domače Jokerjeva naslovnica 143. Že takrat sem sliko priredil v poster, a marsikje je ostalo precej praznine. Kasneje sem v večerih pikslaril še par mesecev, da sem prišel do končne verzije. Nekaj sem jih prodal, dokler se ni oglasil Warner/DC s pismom za odstranitev.«



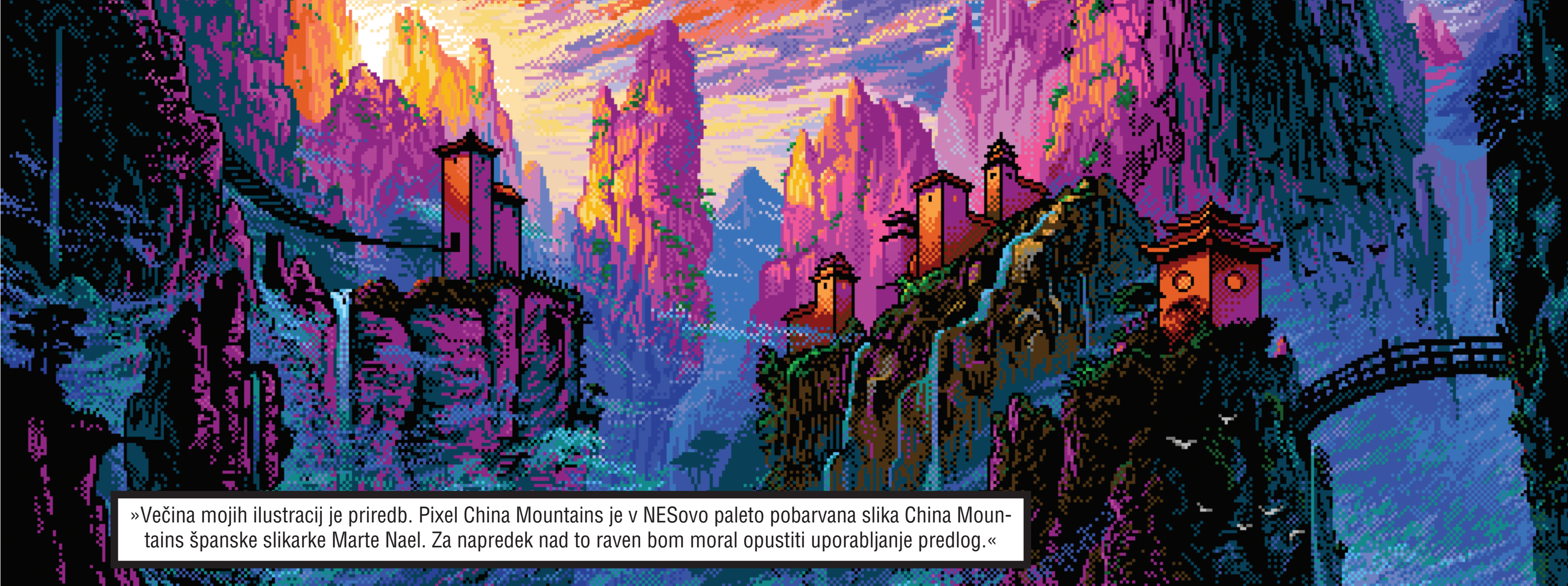
»Prva igra, ki sem jo pisal za kruh, je Monkey Labour slovenskega Dawn of Play. Bil sem le programer, kar me je v prostem času gnalo risati zase. Zdaj bo cilj o služenju s kodo in tudi grafikami kmalu uresničen.«



»Še pomnite Turbo Esprita, tovariši? Z novimi orodji je moč danes iz starih sistemov iztisniti še več, kot smo si takrat predstavljali. Tako sem na novo zrisal nalagalni zaslon te igre za mavrico.«



»Odrasel sem ob ilustriranih enciklopedijah iz sedemdesetih. Zdaj jih hočem ustvarjati sam. Prva bo za učenje pixel arta, najprej kot interaktivna igra in kasneje kot zaresna knjiga.«



»Večina mojih ilustracij je priredb. Pixel China Mountains je v NESovo paleto pobarvana slika China Mountains španske slikarke Marte Nael. Za napredek nad to raven bom moral opustiti uporabljanje predlog.«

vržencev te nišne umetnosti, tako da sem digitalno slikanje sčasoma postavil na stran in se osredotočil na pikslanje. Zadnjih nekaj let sem gradil na prepoznavnosti ter zvezah in poznanstvih v sceni s končnim ciljem, da si z izdelavo ilustracij, prodajo posterjev in podporo bralcev začnem služiti kruh. Zdaj pa se je vse skupaj združilo z izdelovanjem iger, ki je bil zame od nekdaj sanjski poklic.

Tega si se lotil kot programer. Kakšna je bila slovenska razvijalska scena takrat in danes?

Na kratko: odrasli smo. V začetku tisočletja smo bili v mnenjalniški izbi Izdelovanje iger vsi najbolj glasni. Slovenija je imela ducat garažnih ekip, vsi smo delali igre AAA-razsežnosti – toda več kot neizpolnjenih sanj nismo uspeli ustvariti. Danes nas ima večina pod palcem dokončane naslove za mobilnike, kjer je jedrnata vsebina sprejemljiva, če že ne pričakovana. Prenosne igrice so poskrbele za izvežbanje mozoljastih navdušencev. Cilji so postali realni, pristopi manj naivni. Večina slovenskih naslovov je tako sicer za mobidike (govoreči Tom, Swamp Attack), a PC še vedno vztraja, od simulacij kombajnov do pikslastih kurirjev.

Je pixelart finančno vzdržen, se pravi, ali se da z njim preživljati? Kaj vse v ta namen ustvarjajo drugi pixelartisti?

Redki specializirani studiji, kot je eBoy, si lahko privoščijo izdelovati zgolj ilustracije za velike naročnike. Drugi to počnejo kot del svoje risarske ponudbe. Rekel bi, da večina riše za hobi. Od enostavnega ustvarjanja slik in pikslanja domačih pustolovščin do Maye Pixelskaye, ki osemsto ur s čopičem na platno prenaša sceno iz Street Fighterja. Naslovnice in reklame so omejen trg, daleč največ dela je v igrah. Še posebej manjši neodvisni studiji si drznejo vračati v ta stil, tako da je v zadnjem času tu precej širine. Če se računica pokrije, težko sodim. V mojem primeru se po vsem sodeč bo. Od drugih pixelartistov pa prihajajo mnenja, da mularija sloga ne razume in celo benti nad tem, da je grafika čudno kockasta. Če želiš zajeti z veliko žlico v morje povprečnih igralcev, to verjetno ni najbolj pametna izbira.

Na vsak način je treba omeniti, da je pixel art časovno zelo potraten in da tu ni prave računice. Okoli enega piksla se lahko vrtiš noč in dan ter ga prestavljaš levo in desno, dokler se ti ne skocka še v glavi. Težko je prirediti grafiko za različne zaslone. In ko stvar objaviš na internetu, zna izpasti kruljavo ... Potrebni sta ljubezen in potrpežljivost, za pohlep in hitre denarce tu ni prostora.

Tvoje vse bolj zavzeto ukvarjanje s pixel artom te je prineslo do tega, da si na Kickstarter postavil čisto pravo tovrstno igro. Povej nam o njej!

Res je, pripravljam igro Pixel Art Academy, ki bo tekla v spletnem brskalniku. Gre za tekstovno pustolovščino z možnostjo nadzora z miško, v kateri boš postal študent na likovni akademiji. Umeščena je nekje med The Sims 3: University Life in resnični študij na univerzi. Glavna finta je, da moraš za opravljanje nalog zares risati. Žanr sem poimenoval igranje vlog z resničnimi veščinami.

Rdeča nit te bo tekom šolskega leta vodila čez osnove likovne umetnosti in te postavljala v precej realne situacije. Če se boš recimo pridružil skupini študentov, ki se ukvarja z izdelovanjem iger, ti bodo dali nalogo, da ustvariš sličice vesoljskih ladij za strelsko arkado. Neigralski, umetnopametni programer bo tekom zgodbe sestavljal vedno bolj dodelan šuter, v kateri se bo pojavljala tvoja grafika. Tako boš dobil izkušnjo sodelovanja pri projektu, čeravno v simuliranem svetu. To je dobra odskočna deska, da zares sodeluješ pri čem podobnem.

Za glavno vejo zgodbe bom sam pripravil učno vsebino v obliki kratkih videov in prosojnic, pri stranskih pa se boš moral za treniranje opreti na celotno internetno zbirko člankov. Vsak študent bo prejel umetniški studio, v katerem bo lahko vsakodnevno nalagal slike in spremljal napredek.

Skozi vmesnik bo mogoče tudi sodelovati na različnih tekmovanjih. Na tak način bo pikslasta akademija dom uporabnih orodij, tako za nadebudneže kot za stare mačke. Vsi se namreč izboljšujemo na isti način: z izmenjavo znanja in vajo.

Sliši se zanimivo. Kako pa si prišel na to zamisel?

Za tem stoji anekdota. Po končanju programiranja igre Dream of Pixels pri domači skupini Dawn of Play sem izgubil upanje v razvoj za mobilno sceno, saj mi projekt finačno ni omogočil, da bi lahko prešel na razvoj svojih iger. Ker sem v tem času diplomiral, me končno nič ni oviralo, da pred slovensko zimo ne bi pobegnil na tuje. Odšel sem na ameriško univerzo Berkeley kot raziskovalec računalništva in nato iskal podiplomski program, kjer bi lahko tekom študija izdelal igro po svojih željah. Na univerzi Stanford sem vpisal program Learning, Design and Technology in kot začasni ameriški rezident istočasno zagnal kampanjo za igro na Kickstarterju – táko, kjer bi se glavni lik učil pikslanja. Cilj sem postavil na dolarskega jurja, ker bi igro v vsakem primeru izdelal za magisterij, in glede na količino svojih privržencev na družbenih omrežjih sem računal na največ pet jurjev. Toda na kraju sem jih prejel dobrih 60! Končno bom torej za živež ustvarjal svoje igre. Upam, da za vedno.



»Lokacije v igri Pixel Art Academy bodo slične pustolovščinam iz devetdesetih. Veliki piksli, pisane barve, zmehčani robovi. Ni naključje, saj še vedno nadvse cenim igro Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Ilustracij v Akademiji najprej ne bo, tako da bo šlo spočetka kar za tekstovno pustolovščino.«



Darquis de Sade in McMungo se sprašujeta, če je ejakulacija proti vetru tudi kontracepcija. Odvisno, kje so sirene.

Kakšna je bila kontracepcija v preteklosti?

Delati spolnost, po Freudu ultimativni užitkonosni gon človeka, je skoraj enako delati otroka. Čuda naprav in medežij si je homo sapiens sapiens namislil, da bi iz enačbe odstranil odgovornost za potomca in ohranil le polteno strast. Del teh sredstev nosi ime kontracepcija, kar izhaja iz latinskega contra (proti) in angleškega conception (spočetje), ki je torej preprečevanje zanositve. Dandanes sta nam darova znanosti, kontracepcijska tabletka in kondom iz lateksa, samoumevna. Zato je toliko bolj osupljivo, kaj vse so si v špranje tlačili in goltali nekoč.

Ko je človek bil še lovec in nabiralec, se ni ubadal z omejevanjem rojstev. Narava je bila kruta in vsako novo bitje je povečalo možnosti preživetja skupine. To se je obrnilo z nastopom prvih civilizacij, ki so prinesle obilje in hedonizem. Perujčanke naj bi redno prakticirale analni seks kot alternativo nosečnosti. Ženske starega Egipta so nabirale krokodilje govno, ga mešale z medom in pomado vnašale v nožnico. Zadeva je imela določen učinek, saj je sladki del antibiotičen, gnoj pa je rahlo bazičen – kot nekateri moderni spermicidi. Indijke so uporabljale slonje blato, pomešano z maslom in semeni. V Sredozemlju je bila posebej čislana rastlina silphium, do te mere, da so jo povsem iztrebili. Umu zavezani Grki so bili presenetljivo manj napredni: ženskam so okoli vratu nadevali šparglje in jih silili, da po koitusu skačejo vznak ter kihajo, kar naj bi izločilo spermo. Znano je pitje vode, v kateri so kovači hladili železo, kar je strupeno tako za novo kot obstoječe življenje. Podobno je bilo pri Kitajkah, ki so zaužile živo srebro in svinec. No, tudi staroveški moški so nekaj prispevali – včasih so si konico penisa zavezali s tkanino.

Srednji vek pri kontracepciji ni kaj prida napredoval in za nameček je bila Evropa po epidemijah kuge potrebna repopulacije. Ob tem je Cerkev z zgodbo o Onanu, ki je kot pogani razlival seme na tla in zato umrl pod božjo roko, dejavnost potisnila med grehe. Več je bilo vraževerja. Pili in jedli so pripravke iz živalskih mod, najdejo se protizanositveni amuleti iz testiklov podlasice in mulinega ušesnega masla ter celo sežiganje 'protispočetvenih čarovnic'. Na Bližnjem vzhodu naj bi si porivalčki onéta premazali s katranom, ženske pa so si globoko v špiljo zadegale kombinacijo soli in zelja. Bilo je tudi nekaj napredka v obliki prvih pravih kondomov iz zavezanih živalskih čev ali mehurja, zlasti ko se je po Evropi razširil sifilis. V 18. stoletju so bile natične palerince že precej razširjene med višjimi sloji in za prvega poročevalca o njihovi kakovosti velja Giacomo Casanova. V svojih memoarih je zapisal, da jih je pred uporabo vedno napihnil in se tako prepričal v njihovo neprepustnost.

19. stoletje je prineslo neštete oblike diafragm, ki so semenu blokirale vhod v maternični vrat. Od skoraj mučilnih kosov lesa do šivalnih naprstnikov in prepolovljenih limon. Izum vulkanizirane gume je pripeljal do prvih dokaj zanesljivih kondomov. Niso pa bili poceni, zato se je nežnejši spol zatekal k izpiranju špranje s kokakolo in kuhinjskimi čistili. Še najpogostejša je bila obenem najstarejša metoda: zgodaj ga potegni ven, da te ne bo novopečeni tast z dvocevko dovedel do oltarja! Staro obdobje kontracepcije se je končalo v šestdesetih, ko je tovrstne dileme rešila antibaby tabletka. Tako se je začela seksualna revolucija.

Zaenkrat sta hormonska tabletka in kondom enako popularni in daleč najbolj čislani metodi. Bili so že poskusi s kemijo za moške, a pretiranega zanimanja ni. Obstajajo zamisli o tabletki, ki zgolj stisne zapiralke na semenovodu, tako da moškemu 'pride', ni pa ejakulacije. Vendar je vprašanje, koliko smo dovzetni za tovrstne eksperimente. Prav tako ni znano, ali se bo kdaj udejanjila varianta s podkožnim mikročipom, ki prek mobidične aplikacije dozira hormone po želji. Nemara bomo nekoč celo izumili nanobote, ki bodo zavili vrat vsakemu spermiju posebej. Vse za porivalske užitke, okoli katerih se itak vrti cel svet.

Pluti proti vetru, kako je to mogoče?

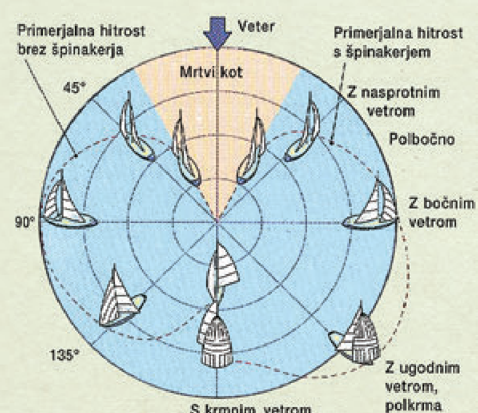
Veter skrbi za erozijo, meša zrak in vode ter oprašuje rastline, njegovo uporabnost pa je zauzdal tudi človek. Sila premikajočega zraka mu je pomagala dvigati vedra iz vodnjaka in mleti žito ter preden so v uporabo prišli motorji, so z njegovo pomočjo odkrivali svet, trgovali s sosedi in se na njegovih krilih vojevali. Ko običajni ljudje pomislimo na jadranje, nam najprej na misel pride jadro, v katerega se veter upira od zadaj in na ta način plovilo potiska naprej. Tako se je vse skupaj začelo na reki Nil, kjer so se prva jadra razpela v 4. tisočletju pred našim štetjem. Kajpak je šlo bolj za dodatek v trenutkih ugodne sapice, saj so te jadrnice znale pluti le z vetrom. Tako je ostalo nekje do srednjega veka.

A to je slab izkoristek zračnih mas, kajti jadrnica na ta način doseže zgolj hitrost vetra. Pa še to samo teoretično. Barko pri gibanju namreč zaustavlja hidrodinamični upor trupa, ki mora odrivati vodo. Poleg tega je tako jadranje neudobno in pogosto sunkovito, obenem pa sile plovilo ves čas potiskajo iz smeri. Jadrna oprema ob nenadni spremembi smeri vera kaj hitro zaniha in pokosi moštvo, ki na krovu nič hudega sluteč pestuje pločevinke piva. Zato je uvedba trikotne plahte v srednjem veku pomenila precejšnjo revolucijo v pomorstvu. Pravzaprav oblika jadra nima tolikšne vloge kot njegova izbočenost in kot, pod katerim ga razpnemo. Na tak način je jadralcu zaprt samo ozek kot levo ali desno iz smeri vetra, dočim bo lahko plul v vse ostale smeri, tudi skoraj proti pihanju.

Pri jadranju v veter torej ne izkoriščamo neposredne sile vetra v njegovi smeri, marveč razliko v tlakih, ki se pojavita na različnih straneh pod kotom postavljenega jadra. Ker je na eni strani izbočeno, mora piš zraka po tej strani potovati hitreje kot na vbočenem delu. Princip je podoben kot pri letalskem krilu. Ta razlika v pritisku ustvarja silo, ki čoln potiska v smeri od notranje strani jadra proti zunanji. Tu nastopi še kobilica, ki zavira bočno odnašanje, rezultanta vsega skupaj pa je smer plovbe. Kajpak je morjeplovska znanost s stoletji izkušenj vse skupaj zapletla z različnimi vrstami in postavitvami jader. Praviloma moderne jadrnice vleče naprej podtlak, ki nastane v prostoru med glavnim in prednjim jadrom oziroma genovo, kot ga imenujemo.

Najlepše pri vsem skupaj je, da lahko jadrnica na ta način preseže hitrost vetra. Plovilo namreč s svojim gibanjem sámo proizvaja dodaten veter in ta navidezni piš je vektorska vsota hitrosti vetra ter nasprotne vrednosti hitrosti plovbe jadrnice. Jadrnica lahko zato pospešuje, dokler se sila na jadro in sila zaradi skupnega upora jadrnice ne izenačita. Običajne jadrnice to dosežejo z jadranjem v smer pravega vetra pod kotom, ki je nekoliko večji od 90 stopinj oziroma 70 do 80 stopinj glede na smer navideznega vetra. Plutje direktno v veter ni mogoče, zato mora ladja za tak kurz pluti cikcak.

Kako učinkovita bo pri tem, je odvisno predvsem od njene zasnove. Trebušaste jadrnice, ki jih poleti najemamo za družinske počitnice, se bodo teže soočale z nasprotnim vetrom. Katamarani, ki kobilico nadomeščajo z dvema trupoma, pa hitrost vetra zlahka presežejo za dvakrat. Še bolje se odrežejo najrazličnejše kopenske jadrnice, tiste na kolesih ali drsalkah, ki zaradi nizkega trenja s podlago fantastično izkoriščajo navidezni veter, pri tem pa dosežejo celo osemkratno hitrost pravega.



Z današnjimi jadralskimi dognanji lahko zajezdimo veter malone katerekoli strani in včasih celo dosegamo vratolomne hitrosti. Najbolj pri tem kakopak godi občutek, da je gorivo brezplačno.

Ciganske štacune

Digitalno kupovanje se je zažrlo v vse pore igralskega vsakdana in redkokdo med nami na ta način ni kupil šeničesar. Naj gre za najnovejšo igro za polno ceno, nekaj starejšega v akciji ali za dolpotegljivo dodatno vsebino. Škatlica in ploščček v roki, ki ju je moč občudovati na polici ali ju naknadno prodati, sta sicer poželjiva. A ni ga čez komot in mnogim to odtehta praktičnost nenehno dostopne vsebine brez vtikanja srebrne okrogline in tveganja, da slednjo uniči neposlušen ljubljenček. Napovedovanje povsem digitalne prihodnosti je sicer tvegano in preuranjeno, navsezadnje si ljudje še vedno sučejo glasbo z gramofonskih plošč. Toda predstavljam si, da bo čez pet, deset let to ipak osrednji način pridobivanja vsebin.

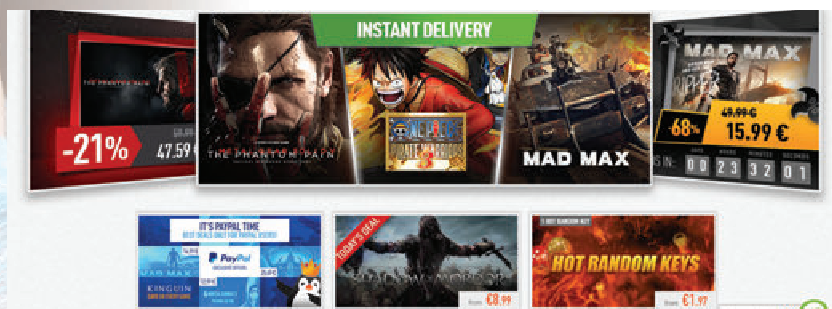
Neotipljivih trgovin s tovrstnim asortimanom je kajpak nemalo. Steam, Origin, Uplay in GoG robo nudijo direktno, druge ti prodajo kode za prve. Zlasti teh je kot gob po dežju, od bolj poznanih, kot je Green Man Gaming, do kupa obrobnih, na primer Instant Gaming. Prav med slednjimi pa je moč najti par čudaško sumljivih, ki kode za računalniške igre na večjih servisih tržijo po nemogoče nizkih cenah. Oglaševalno so agresivne in če brskaš po gamerskih vsebinah, ti mehanizmi strica Googla kmalu začno streči z njihovimi bleščavimi pasicami, ki obljubljajo sveže titule za bagatelni strošek, sličen tistemu za neodvisnice ali naslove v Humble Bundlih. Mad Max za 20 evrov! Witcher 3 za 12 apoenov! Batman: Arkham Knight za 15! Kreditna kartica je ob takih cifrah že do polovice iz denarnice, roka pa na tipkovnici, da napiše jeznorit komentar našim bednim štacunam, kjer debeli zaslužkarji samo nabijajo cene in odirajo. Kapitalizem, prosti trg, konkurenca in te zadeve.

Tovrstni servisi, kot sta G2A in Kinguin, živijo na obrobju scene in še donedavna niso bili pod žarometom javnosti. V osnovi so namenjeni temu, da se lahko človek znebi odvečnih oziroma neželenih kod, ki jih je dobil recimo za darilo ali pri kaki drugi kupljeni igri. Ustvari si račun pri omenjeni štacuni in kodo da naprodaj, upaje, da se bo našel kdo, ki jo potrebuje. Tovrstna trgovina je torej v osnovi posrednik med ljudmi, ki si pri vsaki transakciji odreže določen kos pogače in ob tem služi z oglasi. S sistemom ni nič napak in je pravzaprav koristen ter enostaven. Tudi sam sem ga za člankovne potrebe preizkusil in dal naprodaj nekaj obstranskih kod, ki sem jih čez čas na Kinguinu dejansko prodal. Cekin je šel v moj račun, od koder pa ga nisem mogel pretočiti v PayPal, temveč sem ga lahko uporabil le za nabavo ostale robe v štacuni.

Težava s temi servisi je nastala, ko se je izkazalo, da so prodajali šifre, ki so jih nalinijski kriminalci pri legalnih servisih nakupili z ukradenimi kreditnimi karticami. Na ta način je bil konkretno nategnjen Ubisoft z Uplayem, nakar je drek priletel v ventilator, ko je založnik preklical vse na ta način kupljene kode. Ljudje so ogorčeno zarjuli, kajti v svojih očeh so jih nabavili povsem legalno, dasi ne neposredno pri založniku. Nekaj časa je trajalo, da se je Ubi vdal, jim omogočil dostop in preklical le šifre, ki še niso bile unovčene. Nakar so glas povzdignili nekateri neodvisni avtorji, saj so ugotovili, da se na G2A in Kinguinu prodajajo kode, ki so jih razposlali v promocijske namene. Tam so se znašle zlasti šifre, ki so jih prejeli razni YouTubarji, da bi določeno igro streamali ali naredili videoopis oziroma let's play posnetek.

Stranka pri nakupu v taki trgovini formalno sicer profitira, kar ji je všečno. Sploh Slovencu, kajti v ta narod je vžgana želja po čimnižji ceni, podvržena vsemu ostalemu, tudi skrbi za prosperiteto rodne grude. (Zato bo tipičen Slovencelj raje nabavil za pedenj cenejši paradajz z Nizozemske v Hoferju, namesto da bi v Tušu ubodel znamko lušt in podprl domačo proizvodnjo. Nakar se bo pritoževal, ko doma ne bo več delovnih mest.) A čeravno so tovrstne krošnjarske štacune poceni in v temelju legalne, je vir njihovih zalog dostikrat dvomljiv ali nemoralen, če ne izrecno nezakonit. Poleg tega vse ni tako rožnato, kot se zdi. Tista lidlovsko 'najnižja cena', ki jo vidiš na vstopni strani ali v oglasu in ki najbolj privleče, je namreč lažniva. Prvič, pogosto gre za ruske šifre, za katere potrebuješ putinovski Steamov račun oziroma moraš prelisičiti sistem, da si iz Moskve doma. Običajne kode, ki jih brez kapric vneseš v Steam in delujejo, so nemalokrat bistveno dražje. Drugič, skriti stroški obilujejo, od DDVja, kar za Slovenijo znese 22 %, do raznih zaščit pred goljufijo, ki brž doprinesejo evro ali tri. Končna cena zato ni nič več tako ugodna, kot se zdi sprva. In tretjič, zaupanje svojih podatkov takim rokovnjačem mi je osebno povzročilo občutek nelagodja ter izpostavljenosti goljufijam. Morda neupravičeno, a vseeno. Bom ostal kar pri tradicionalnih trgovcih, po možnosti naših, ker nimajo bolh.

Sneti



Kinguin je ena od 'sivinskih' spletnih trgovin s kodami za vse mogoče, od PC-in konzolnih iger do naročnine na Playstation Plus ter DLCjev. Toda za fasado ni vse lepo in prav ...





Mad Max ni špil po filmu, je pa dober skupek svobodnega dirkanja po zdelanih avstralskih pustinjah in mlatenja banditov po gobcih. Najboljši je pri prvem, kjer serijsko množi karambole in eksplozije. Različnih avtekov je veliko, tovornjakov in mopedov pa žal ne. Lušten detajl je volan na desni strani!



Mad Max

Kot ščurki in podgane so se stiskali pod razbeljenim kamenjem, shirani in zlomljeni. Svet je bil uničen, polja spremenjena v pesek, bučanje valov davno pozabljeno. Kot stekli psi so se obrnili eden proti drugemu in z odtrganim mesom je izginjala človečnost.

Rezko žvižganje kompresorja interceptorja je gotovo ena poglavitnih privlačnosti Mad Maxov. A nič manj udaren ni moreči občutek izgubljenosti v uničeni, opusteli postapokaliptični Avstraliji. V pustinji mora Max žreti kuščarje in če najde konzervo pasje hrane, je že praznik. Cestam vladajo tolpe divjakov, ki so očitno vsi mahnjeni na ekstremni pirsing, lederšerif modo, sadomazohizem in irokezo. Redke enklave normalnih ljudi so oblegane v nenehnih spopadih za nafto in vodo. Preživi le tisti z najtežjim stopalom na plinu in naboji v šibrovki, ki ne zatajijo ...

Kar je naravnost odlična okolica za špil! Pri Warnerju so bili istega mnenja. Razvoj so zaupali hiši Avalanche, kjer imajo spričo serije Just Cause z odprtimi svetovi in odbito akcijo veliko izkušenj. Tam so igro zastavili kot tretjeosebno peskovniško akcijado (pesk-ovniško, a štekaš?) in zanjo ustvarili svobodno, odprto pokrajino, kjer ima Max več kot dovolj prostora za divjanje. Če smo doslej dobili simulacije čefurja, kavboja, kolovratenja po černobilski coni in klanja orkov, lahko naposled stopimo v škornje nekdanjega policista z najhitrejšimi kolesi na vasi ter nezdravo količino travm v glavi.

Nato je med izgubljene duše prišel On. Z jekleno roko jih je dvignil iz pepela uničenega sveta. Pokazal jim je luč, njegovo veličanstvo V8, ki jih bo odpeljalo pred vrata Valhale, kjer bodo vozili večno, kromirani in bleščeči.

Maksi v Mad Max gejmu ni ne Mel Gibson, ne Tom Hardy. Špila niso od vsega začetka razvijali ob boku Fury Roada, marveč so mu namenili lastno pripoved, za katero je v dokaj odprti mitologiji dovolj prostora. Kljub temu je okolica tesno povezana z izročilom filmov, najbolj prav z zadnjim. Dogaja se v nedoločenem času pred Furiosinim pobegom. Gigantsko mesto rafinerij Gas Town je še v oblasti Scabrousa Scrotusa, enega od sinov samodržca Immortan Joa, ki vlada iz Citadele. Tamkaj je Scrotus vzgojil lastno, posebej fanatično privrženo kliko War Boysov. Bojevnikov, ki zaradi mutacij in ostalih neprilik v zastrupljenem postkataklizmičnem okolju nimajo dolge življenjske dobe, kar skušajo nadomestiti s 'polnim' življenjem. Kar pomeni bučen odhod v onostranstvo, po možnosti z veliko eksplozijo in karambolom jakosti naleta vlakov. Hecni fantje.

Njihove poti se na štartu nasilno križajo z Maxovo. Nekdaj policist Rockatansky, zdaj mojster preživetja za vsako ceno, je tudi v špilu nemalo premaknjen možakar. Četudi ne izkusiš prividov iz Fury Roada, ga stalno preganjajo smrt družine in vseh ostalih, ki jih je srečal na potovanjih. Zato beži proti Planjavam tišine, kjer naj bi našel dušni mir, četudi ni jasno, ali je to resničen kraj ali pa plod njegove poškodovane psihe. Kakorkoli, Maksi je tudi v igri samotarski volk v usnjeni jakni, ki žre podgane, nosi šibrovko za pasom in raje žrtvuje naključne mimoidoče banditom kot jim pomaga, če bi ga to lahko ogrozilo. Ni ravno zabaven na žurkah.

A kljub temu mora po sili razmer stisniti roko lokalnemu mehaniku, grbavcu Chumbucketu, in ga vzeti s seboj. Skoraj kot v Fury Roadu mu namreč Dečki vojne na štartu zdemolirajo interceptorja, kar je v Maxovem slovarju smrtni greh, za katerega zločinca preganja do konca njegovega bednega obstoja. Chumbucket pa je psihotično obsedeni strojnik, ki je na avteke religiozno navezan in v Maxu prepozna primernega voznika za svojega magnum opusa, največjo vozno stvaritev vseh časov. Težko bi se našla bolj primerna norca.

Toda izza vročinske meglice je prišel Popotnik. Govori se, da je bil prej policist. Zdaj je razvalina, ki beži tako pred živimi kot mrtvimi. Ime mu je Max. Njegov svet sta ogenj in kri.

Da bi Max prispel do Planjav Tišine, nujno potrebuje dirkalnik z osemvaljnim agregatom. In da si ga pridobi, mora za War Boysi v Gas Town. Ob tem se Max in Scrotus v uvodnem spopadu dobro premlatita in prvi drugega nagravžno poškoduje.



Od strelnega orožja s seboj trogamo zgolj šibrovko, dočim imamo na avto prišvasan večji arzenal. Snajperski top usmerja Max, s harpuno rokuje mehanik.





Mišičasta banda ni kaj prida brihtna, a to nadoknadi s številčnostjo, kajti največkrat te naskočijo v grupi po pet ali več. Niso vljudni kot ašašinovi sovragi in te kresnejo v hrbet, medtem ko si zaposlen z enim od njih. Z zaporedji udarcev se Maxu naposled strga, da pade v 'fury mode' in divje kosi vse pred seboj.



Kolesa apostola in svetnika nezadržno nosijo po poti njegove svetosti, angela notranjega izgorevanja. Za enega je to sredstvo odrešitve. Za drugega način, da obudi magnum opus, najhitrejšo stvaritev človeštva.

Če odšteješ viharje, ti glavna nevarnost preti s strani banditov. Ti pridejo v treh pasmah. Najprej so tu običajni cestni razbojniki (roadkills). Sledijo buzzards, podzemni Rusi™ – to so tisti odpuljenci s špraho v grabljicah in naježeno ošpičenimi avteki, ki na štartu filma naskakujejo Furiosin konvoj. Najmočnejši pa so Scrotusovi vojščaki, ki vladajo ne le cestam, marveč imajo po pokrajini raztepenih sila veliko postojank, nadzornih stolpičev in totemov. Njihove ostrostrelce, spomenike in utrdbe je treba nenehno ravnati z zemljo, saj tako warlordu kratiš vpliv v regiji in ga vračaš v roke tamkajšnjih zavezniških oblastnikov. Ti so nastanjeni v lastnih utrdbah, kjer imaš zavetje. Svoje trdnjave ne premoreš, lahko pa omenjene zavezniške okrepiš tako, da v izplenu najdeš načrte za njihove izboljšave. Na ta način zastonj prideš do vode, hrane in bencina. Oziroma povečaš zbiranje ropotije (scrap), ki je glavna valuta za kupovanje nadgradenj za avto in opremo.

Scrotus zaradi tega milo rečeno popizdi in svoje divje pse vojne naščuva na vse sosednje dežele. Znajdemo se torej v že tako zdelanem okolju, ki ga banditi zdaj tudi po naši zaslugi totalno vržejo iz ravnotežja. Norci s kantico nitra preveč čepijo za vsakim kamnom in če nisi nadvoznik Rockatanskyjeve sorte, se ti slabo piše.

Ampak O MARIJA KAKŠEN SVET je tole! Kamor nese pogled, sega puščava, ki jo prebadajo poklapani ostanki nekdanje civilizacije. Iz peska se dvigajo okostja ladij, podmornic in rjaste pristaniške konstrukcije. V daljavi pa se rišejo polomljene vetrne elektrarne, zrušeni mostovi in razrvane stolpnice. Rjavo panoramo prebadajo stebri črnega dima, ki označujejo še en grozljiv konec v plamenih. Najbolj noro je, kako veliko je vse skupaj. Igral sem skoroda vse peskovniške naslove, kar jih je, ampak še nikjer ni bil občutek gromozanske obsežnosti tako hudo zabit v tvoj fris. In ker boš gotovo takoj vprašal – ne, za poganjanje ne nucaš geforcovega titana. Celo na nekaj let starih grafičnih karticah špil na najvišjih nastavitvah teče presenetljivo gladko! Igra, ki je ob izidu ne pesti kup tehničnih nevšečnosti? A to tudi obstaja??

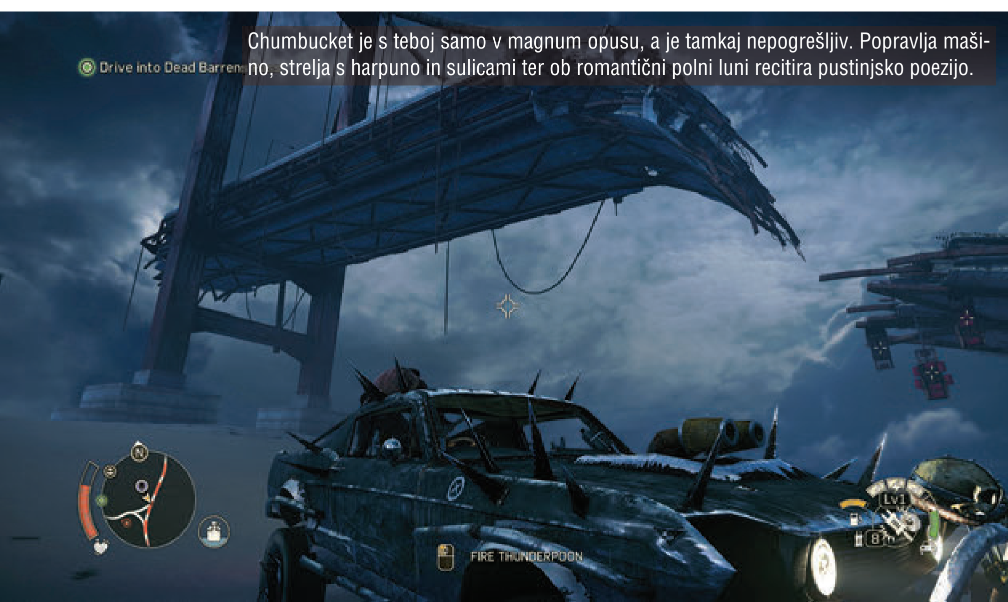
Skratka, do zdaj je bila Stalkerjeva Cona zame najbolj domišljen postkatastrofični univerzum. Odslej nisem več tako siguren. Maxova Avstralija oziroma tisto, kar je od nje ostalo, je morda še kanček bolj pristna od Cone ali Falloutove Amerike, saj je v njej precej manj nadnaravnega. Kar najdeš mutantov, gre za žalostne človeške zdruzke, kot je Chumbucket, in ne za Falloutove gorile. Tudi fizikalnih anomalij ni. Med naravnimi neprilikami je prisoten peščeni vihar, zelo nalik onemu iz Fury Roada, ki te hitro poškoduje, če ne najdeš zavetja v kaki utrdbi. Težko pa bi igro oklical za 'preživetveno', ker se ti s futranjem in pitjem ni treba nujno ukvarjati. Oboje ti samo povrne zdravje, ki ga izgubiš v boju, dočim od žeje ne moreš krepniti, četudi ti v fris nabija sonce. Razen, ko se spusti mrak, kajti opazuješ lahko res luštno menjavanje dneva in noči, ki riše prelestne zore.

Če Max zaradi neljubega srečanja s Scrotusom začne skorajda gol in bos, si skozi vztrajno plenjenje pridobi vse od dobre stare lederjakne do boksarjev, večcevne šibrenice, oklepa in hipsterskih očal. Na koncu izgleda kot komandos. Sploh utrgano je kajpakda pri prevoznih rečeh, ki so se jim avtorji srečoma izdatno posvetili. Na ogrodje svojega magnum opusa lahko montiraš najrazličnejšo kramo, od uplinjačev do amortizerjev in koles. Ter, ker smo v postapokalipsi, tudi ošpičene prekle, rezila in plamenometalce na feltnah, harpuno (!), ročni top (!!) in tiste eksplozivne sulice iz Fury Roada. Vse to moraš odkleniti z nižanjem prisotnosti banditov po ozemljih. Verjetno mi ni treba poudarjati, da boš res ogromno naskakoval Scrotusove baze, se serijsko karamboliral v stolpe s snajperji in mukotrpno iskal minska polja. Pri slednjem ponucaš kužka, ki ti iz džipa laja v smer, kjer so mine. Fajn ideja, ki pa je zamudno izpeljana, ker moraš menjati avto v džip, saj drugih vozilc pesjanar ne mara.

Prav zamudnost je glavni Maxov problem. Enostavno preveč je teh postranskih zadatkov, ki v bistvu niso čisto postranski, ker nekatere od njihovih pridobitev nucaš za osrednjo štorijo potovanja proti Gas Townu. Karta jih je polna kot trupla zabubljenih gosenic. Predvsem pa niso zadosti raznoliki. V prvih dvajsetih urah vidiš vse vrste postojank in minišefov, s katerimi so se avtorji trudili poživiti izzive. Ti zveni znano? In tudi je, kajti zemljevid z vsemi označbami je skorajda povsem podoben Far Cryjevim. Še ena takšna malenkost: posamezne dele pokrajin si lahko ogledaš z opazovalnih balonov, kar je Maxova inačica stolpov iz FC3 in 4.

Njegova palica je bruhala ogenj, njegove pesti so lomile kosti. Bil je neustavljiv, kajti njega je usmerjal angel notranjega izgorevanja, ki mu je bil V8 podrejen.

A v bistvu dolgo ne začneš zehati spričo ponavljajočih se nalog, kajti mlatenje tako na kolesih kot peš je brutalno, kot smo od Maksijeve igre želeli. Medtem ko je v filmih možakar kot riba na suhem, če ne sedi v avtu, tule obvlada *krav mago* bolje kot Sam Fisher in Jason Bourne hkrati.



Chumbucket je s teboj samo v magnum opusu, a je tamkaj nepogrešljiv. Popravlja mašino, strelja s harpuno in sulicami ter ob romantični polni luni recitira pustinjsko poezijo.





Popotnik sreča množico zanimivih likov, s katerimi v enem dialogu spregovori več besed kot Hardy v vsem filmu. Vendar govorance ne ponujajo izbire med več možnimi odgovori. Rabijo kot oddih, dočim ti naključneži v pustinji znajo dati podatke o dragocenem plenu, kot je zelo redek rumeni avto spodaj.

Njegovi udarci lomijo roke, trejo lobanje in spreminjajo ledvica v kašico. Boj je precej očitno povzet po Batmanu oziroma večini nedavnih sorodnih mlatilnih akcijad. To pomeni, da stiskaš v glavnem tri knofe (udarec, blok, izmikanje) plus sem in tja kakšno kratko QTE zaporedje. Ob tem Maxa razmetava naokrog kot umetnostnega drsalca, Hulka Hogana in Bruslija v eni osebi. Ni, da ni – krožne brce, komolčki, rokoborski premeti in natikanja na špice v okolici. In kamera, ki zna zadevo prikazati tako, da še tebe zaboli. Pomagalo v boju peš je še šibrenica, ki pa učinkuje le na blizu. Pobrati je takisto moč priložnostna hladna orožja in z macolo tako kresniti sovraga, da ga trikrat obrne. Je pa bedno, da z izjemo malih nožičkov krepelc ne moreš nositi s seboj. Hkrati to pomeni, da je bojni sistem dokaj nedeljski. Če bi se rad mlatil za kratkočasenje, je odličen. Če iščeš globino Dark Souls, pa raje niti ne poskušaj. Tudi tiholazenja ni. So pa mlatilski nasprotniki zadovoljivi in med sovragi najdeš vse živo, od spretnih izmikačev, kjer moraš čakati na njihov udarec, do težko oklepljenih hrustov, kjer si boš polomil pesti, ter minišefov s kladivom, velikim kot tovornjak. No, vseh se priučiš v nekaj poskusih. Pa norenje z motorko sem pogrešal, šmrc.

Bolje je na kolesih. Ne zaradi voznega sistema, ki je podobno plitev in ima za višek prijemov obračanje z ročno. A toliko bolj zaradi adrenalinskega divjanja, ob katerem imaš usta ukrivljena v psihotičen nasmeh in si kot Nux ponavljaš “What a lovely day!” Enostavno se gibanje kamere, navit in bombastičen zvok ter predimenzionirane eksplozije združijo v simfonijo uničenja, ki ti premeša drobovje. Ni čudno, da greš nič hudega hoteč na nek kvest, nakar srečaš patruljo malopridnežev in sledi spontano dvajsetminutno preganjanje nekam v tri krasne, ker je umetna pamet banditov v avtekih precej pasja. Pohvale avtorjem. Sedeš lahko za volan vseh vozil, ki jih srečaš, toda največ časa si v sedežu magnum opusa, ker ga lahko edinega nadgrajuješ.

Pravijo, da bo Popotnik večno prečil pustinjo, tudi ko ne bo več v angelovi službi. Večno v begu pred tistimi, ki jih ni mogel rešiti.

Chumbucket v plejadi bizarnih likov z usnjem ali brez v bistvu preusmeri pozornost z Maxa. Ne le, da ti med predahi popravlja avto, marveč izdatno komentira celotno dogajanje. Njegove vzklike, ko žuga banditom med ruvanjem na cesti, je užitek poslušati. Hkrati je zaradi tega še toliko bolj očitno, da so nekateri deli pripovedi podhranjeni. Osrednja rdeča nit popotovanja v Gas Town je hudo premočrtna. Vzporedno se glavni junak sooča z notranjimi strahovi, ki mu jih pomaga razlagati skrivnostni šaman Griffa. Ta ima hkrati vlogo trgovca z izboljšavami Maxovih statistik, kot so zdravje, izkoristek vode in podobno. 'Žetone' za šamana dobiš z izpolnjevanjem izzivov oziroma po domače dosežkov, spet podobno Far Cryjem. Dokaj podobno Fury Roadu bogastvo pripovedi torej spet ne leži v osrednji niti, marveč v postranskem dogajanju, ki si si mu priča. Griffove filofovske eskapade, Chumbucketovo religiozno žlobudranje in mnogi tragikomični dialogi s prebivalci ti lahko dajo misliti, če se potrudiš in dodajo k vzdušju. Kar je malce v nasprotju z nedeljsko usmeritvijo špila.

Nasploh je užitek v Mad Maxu v mnogočem odvisen od pričakovanj, ki jih od njega imaš. To ni Fury Road: The Game in žal ne premore Millerjeve briljance. Naspidiranih skriptanih sekvenc in podatkov o Immortanu je malo. Ogromno – preveč – je tlačanjenja v ponavljajočih se čiščenjih banditov s pokrajine. Bojni sistem ni globok, je pa slikovit in zadovoljiv, če rad gledaš boleče udarce. Podobno velja za vožnjo. Res zadosti je raziskovanja, saj je postojank in skritih kotičkov toliko, da samo vanje mimogrede vložiš več deset ur. Po tistem, ko si jih toliko že v dirkanje v banditi, zato se ti po multiplayerju sploh ne kolca.

Skratka, špil ima podoben problem kot Shadow of Mordor, Far Cryji in še kaj: njihov svet vleče, a so dejavnosti v njem prevečkrat nenavdahnjene. Najbolje je v igro iti brez pričakovanj in se po vikendaško prepustiti surovi, neizprosni pustinji. In nemara te V8 pripelje pred vrata Valhale.

"PRIČAJTE!" se dere Aggressor, ko krvavih oči in kromanega gobca divja po cestah Pustinje.

81

ogromen, presunljiv svet ✔ odlično vzdušje ✔ podivjan boj ✔ nadgrajevanje vsega ✔ tek na PCju ✔ mehanik z grbo ✔ enolično tlačanjenje ✖ nedeljska globina mlatenja ✖ luknje in neumnosti v pripovedi ✖ Avalanche / Warner Interactive



Ko ti falotje preveč poškodujejo avto, se lahko iz njega skobacaš. Nemalokrat nasprotniki to razumejo kot izzivanje in še sami izstopijo za aufbiks s pestmi.

Velocity 2X

Osnova iz enice je dodobra razširjena z od strani gledanimi nivoji, kjer z vsemirsko blondolasko tečeš, skačeš in streljaš. Tako sovražnike kot stikala za odpiranje duri.

Teleporterske granate niso nadvse pogost obiskovalec, a se pojavijo zadostikrat, da njihovo počasno metanje zmoti drugače hitri tempo. Ne najboljša rešitev.

Srce igre kljub boltovskemu ploščadenju ostaja od zgoraj gledano spreletavanje s plovilcem, ki je sposobno rešetanja, hitenja in teleportiranja. Ziher je na štrom!

Neodvisniška srenja je počelo izvirnih zamisli, česar jasen primer je dvodelni niz Velocity. Prvenec, ki je najprej izšel za Sonyjevo drkalico PSP in kasneje v obliki Ultra za druge platforme, je združil od zgoraj gledano vsemirsko streljanko in dirkačino. Vic je bil ravno toliko v tem, da si s futurističnim 'quarp jetom' postrelil sovražnike, kot v čimhitrejšem prebitju do konca mimo številnih ovir. Pri tem nisi frčal le naravnost naprej, temveč so se prizorišča spremenila v blodnjake sten in komor, med katerimi si se brzinsko & veščinsko teleportiral. Po poti si pobiral kapsule z ubežniki, na kraju pa se je tvoje početje strnilo v rezultat, ki si se ga trudil speedrunnersko izboljšati in se povzpeti po spletni lestvici.
Špil je bil uspešen, zato so garažni razvijalci FuturLab za nadaljevanje pridobili večjega založnika Sierro, se pravi Activision. Vnovič jim je uspelo ustvariti privlačno in napeto arkado – res je le, da se jim širitev ozke, toda domala perfektne osnove iz enice (Joker 239, 87) ni posrečila v čisto vseh pogledih.

Kai? Samus?!

Obsežna zgodbena podlaga ni odlika arkad, saj se morajo zadeve v njih odvijati hitro. Velocity 2X ni izjema, kajti štorijo tvorijo le stripovski izsečki med misijami, ki niso nič več od statičnih slik s tekstom. Vseeno pa pripovedujejo kar zanimivo povest o samozavestni, samostojni vsemirski junakinji Kai, ki malce spomni na Metroidovo Samus. Ubada se z nepridipravi iz neskončne črnine, ki jim sledi po planetih, vmes pa nabira tehnologijo. Ni ravno Wing Commander, ampak za šuterski žanr, kjer imajo fabule ponavadi literarni domet 'napadli so Zemljo, reši jo', je 2X v tem pogledu kar dobro podložen.
Naspidirano odvijanje klobčiča je v skladu s splošno adrenalinsko zasnovo. Osnovnih petdeset misij je nanizanih premočrtno in so v skladu z drkamožnim poreklom kvečjemu nekajminutne. A v njih stalno vlada akcija, v 2X še bolj kot v prvencu. Temelj ostaja enak, torej nuja po čimprejšnjem dosegu cilja po vertikali, s tem, da se področje premika tudi levo in desno. Tvoje plovilce ni le okretno, temveč lahko s tiščanjem gumba (najbolje je uporabljati joypad) instantno pospeši. Ko ga izpustiš, pa se odvijanje umiri.
Na poti mrgoli preprek, ki jih premaguješ s sposobnostjo teleportiranja. Stisneš knof, da se pojavi merek, ga premakneš nekam, kjer ni zidu ali sovražnika, in quarp jet se prestavi tja. Če ostajaš pri privzeti hitrosti, težav ni, če pa šibaš, je treba biti nadvse odziven. A ker pospešek odrejaš sam, je težavnost precej odvisna od tvojih želja in sposobnosti. Bolj kot loviš odličnost, teže je, in bolj kot si zadovoljen s povprečnostjo, laže je. Ni problem priti do konca – problem se je odlikovati tako po času kot pobranih kapsulah in kristalih ter osvojenih točkah.

Zapustivši plovilce

Kar se tiče od zgoraj gledanega ladijskega dogajanja, količina novosti ni pretresljiva. Teleportiranje z zamikom, ki omogoča vračanje na obiskana področja, bombe, ki jih v vse štiri smeri mečeš z desno gobico, stikala v zraku, ki jih je treba pretikati zaporedoma in dajejo občutek miselne igre, klatenje rojev malih ladjic in občasen spopad z večjim ladijskim nepridipravom, ki terja predvsem ogibanje ... Novosti so bolj v dizajnu, saj so nivoji zastavljeni še bolj premišljeno, gladkeje se odvijajo in v iskanju idealne rešitve manjkrat umreš. V tem pogledu je 2X kot podaljšana, popiljena Ultra.
Morda bi bilo za 20 evrov v digitalni distribuciji dovolj celo to, upoštevaje, da so PC-verziji za ta denar dodani vsi trije razširitveni paketi. Ti poudarijo speedrunnerstvo, teleportiranje in celo vodenje dveh ladjic naenkrat. A FuturLab so dodali svežo sestavino: od strani gledane ploščadno-strelske stopnje. Te niso ločene od udejstvovanja s plovilcem, temveč vanje kot dolgolasa Kai vstopaš med slednjim, ko se dotakneš dobro označenih komor.
Bočno gledane stopnje so enako adrenalinske kot prvotni del Velocityja, saj tudi tu teče ura. Cilj je ponavadi s streli pretakniti stikala, da se spusti bariera na tvoji ali ladjičini poti. Vendar so dotična spravljena za številnimi zidovi, skozi katere se takisto teleportiraš, pa za razbeljenimi tlemi, čez katere je treba skočiti, steklenimi pregradami, ki jih postreliš, da iz njih priletijo kristali, in hordicami letečih robotkov, ki te ne napadajo, marveč se brigajo sami zase. Ti gradniki so povezani gladko in logično, tako da se malokrat zatakneš, vmes pa ti razbija srce, ko skušaš kar najbolj brzopeto obkrožiti prizorišče in sesti nazaj v ladjo.
Škoda le, da so plat nespretno razširili z metanjem teleporterskih min. Za slednje se je treba ustaviti, nameriti, jih vreči in se nato prenesti na njihovo lokacijo, kar moti sicer šprinterski tempo. Tudi zato, ker gre pri tem po zlu drugače zgledna gladkost stilsko lične in strojno nezahtevne zunanjosti.

Velocitetno nabavi!

Druga zamere vredna kaprica je to, da se začno nivoji sčasoma nekako stapljati drug z drugim. Čeprav ima nadaljevanje več različnih okolij, se skozi ducate stopenj orenk nagledaš in naigraš istih prijemov ter fint. Vendar me nikdar ni imelo, da bi nehal, bodisi od naveličanosti bodisi frustracij. Velocity 2X je še en dokaz, da se na indie sceni tre biserčkov.

***Sneti** z dvojnohitrostnim drezanjem kuplunge očisti vesolje robotskih žverc.*

81 domiselna, privlačna strelsko-dirkalna zasnova ✔ odlično sestavljeni nivoji ✔ primerna za nedeljsko ali mojstrovalno igranje ✔ na daljši rok nekoliko premalo razgibana ✖ neelegantne teleporterske granate ✔ FuturLab / Sierra

Shadowrun: Hong Kong



Hong Kong je izometrična frpjka z dosti prostega pohajkovanja po umetelno izrisanih okoljih. V boju se sproži potezno ukazovanje, še najbliže XCOMu.



Res moram pohvaliti razgibanost postranskih misij, v katerih ropaš muzej, iščeš serijskega morilca in najdeš inteligentni polbožanski avtomat z rezanci. Res.



Iz množice dialogov kipi odličen humor, ki posrečeno poživi sicer tmurno, resnobno okolje. Nič ni zastonj in slejkoprej se nekaj grdo zalomi.



S prenovo matrice, kamor vstopajo deckerji, Shadowrunova inačica hekerjev, so se potrudili. Če se izogneš patruljam iskalnih programov, se obramba ne sproži.

Hongkonška četrt Kowloon Walled City je skrajno gnojen plac. Geto vegastih blokov, zraščenih skupaj kot telesa siamskih dvojčkov. Labirint ozkih uličic, v katere sonce nikoli ne posije, le medla svetloba brlečih neonskih luči. Tako se krijejo drek in odpadki, vrženi skozi okna. Pa kriki žrtev lokalnih tolp. Jok otrok, ki so jih morali starši prodati trgovcem z organi, da so lahko nahranili preostala usta. Ali kupili BTLe – lagodna doživetja, ki jih računalnik vsadi v možgane. Realnost je pač tako nabita z brezupom, da ga lahko režeš z nanofilamentnim rezilom. Govori se, da multinacionalke iz te četrti srkajo pozitiven či ... Ja, v svetu Shadowruna, zmesi kiberpanka in magije, je marsikaj mogoče in tretji del tega uspešnega niza frpjk razgibano izročilo odpelje v skrivnostno azijsko okolje.

Luči ob vodi

“Veš, Hong Kong je mesto dveh obrazov. Na eni strani sijočih pročelij z gigantskimi oglasnimi panoji in sterilnih hodnikov laboratorijev. Na drugi v rjav les in tradicionalne vzorce odetih predmestij. Prvemu vladajo korporacije, drugemu triade. Zato je treba presneto paziti, kam stopaš in komu zaupaš, sicer se znajdeš v plastični vreči na dnu zaliva. Jaz sem se nekomu že zameril, kajti kakor hitro sem stopil na pomole mesta, da bi poiskal očima, so mi komandosi postrelili pol kolegov in me pognali v beg. Po televiziji kroži moja fotka z napisom, da sem terorist. Grda reč. Treba bo izbrisati identiteto, izrezati vsadke in se nasploh odstraniti iz medmrežja. To lahko stori le mafija.
Ostala mi je najožja skupina zaveznikov. Stari kolega Duncan, ki mu situacija načenja živce, vase zaprta hekerka Is0bel in šamanka Gobbet, ki se pogovarja s podganami. Nanje se moram zanašati, ker vsega ne zmorem sam. Znam streljati z avtomati in govoričiti, zato sem grupo že večkrat rešil iz kočljive situacije. Kot ko sem policiste prepričal, da sem zaradi blue screena v možganih prizadet in so me spustili skozi, haha! Ampak v matrici se ne znajdem, pa magija mi je tudi tuja. Vsega se ne da naučiti.
Zdaj moram za lokalne triade opravljati naloge, če želim, da mi pomagajo priti situaciji do dna. Saj veš; ropati skladišča orožja, ugrabljati otroke premožnih in podobno. Denar je umazan, ampak prigode so hude, priznam. O njih potem razpravljamo. Is0bel je bolj gobčna, kot se zdi na prvi pogled. Vendar za to ni dosti časa, saj moram pohiteti. Nekaj zlega se prebuja v Walled Cityju. Vsi imamo grozljive more ... s hodniki iz zob ... moj bog, koliko zob ...” *PPRSS*

NE ZAMUDITE!

Statična elektrika na zaslonu se izostri v plastičen nasmeh televizijskega voditelja. “Korporacija Harebrained Holdings predstavlja NAJNOVEJŠI patentirani bojni sistem frpjke Shadowrun: Hong Kong! Do štirje izbrani liki v druščini! Potezni način s kritjem pred kroglami! Množica morilskih orožij za IZJEMNO izkušnjo! Pištole, brzostrelke, metalci granat, katane, ognjene krogle in prikazni! Z doplačilom točk v izkustveno drevo tudi monofilamentni bič, ki nasprotnika v eni potezi prepolovi na sedem delov! Čez dva ducata raznolikih misij s sovražniki, ki jih niste še nikoli videli! Komandosi, transdimenzionalna polbožanstva, robotski zombiji ali samo roboti! Ki mečejo granate! Deset, če želite! In največja, izjemna novost: popolnoma prenovljeno hekersko okolje v matrici! Vohljajoči obrambni programi, ki potujejo v vzorcih in se jim morate vešče izmikati! Številčne ključavnice, ki jih je treba streti s pomnjenjem vzorčnih kombinacij! Nepredstavljiv izziv za vso družino! Več poti skozi situacije! Vse zapakirano v patentirano okolje Unity z ročno izrisano podobo! Na omrežnem servisu korporacije Valve Software za samo 20 evrov! Če pokličete v naslednjih petnaj ... PSSSH ... teroristi iz Kowloona so še vedno na begu ...” *PSSHH*

***Aggressor** si vsadi toaster v stopalo in meče lampijončke namesto ognjenih krogel.*

85 čudovit svet in vzdušje ✔ pripoved ✔ globina ✔ domišljeni izzivi ✔ hekanje in boj ✔ hrošči ✖ boj bi lahko bolj razgibali ✖ Harebrained

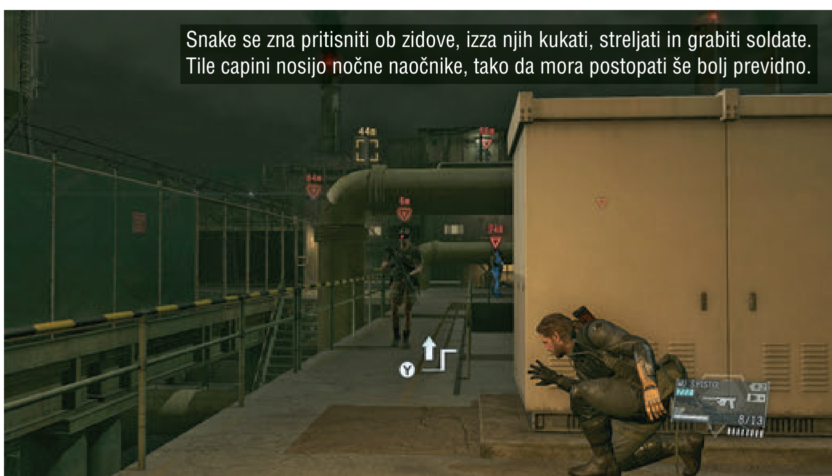
Še en fiks

Hong Kong povleče kot najhujši BTL. Odlična štorija, nepozabni liki, noro vzdušje. Je pa zaradi globine branja teksta res ogromno in več kot enkrat sem se spomnil na Planescape: Torment. Na misijah briljira nova matrica. Boj še vedno kanček zaostaja za ostalo igro, a so pristopi bolje uravnoteženi in raznolikejši kot prej. Ne moreš več skozi vse z brzostrelko, ker sovragi nosijo oklep (včasih dobesedno V frisu) in nucaš magijo ter meče. Res edina zamera je nenavadno veliko hroščev, čeprav jih odstranjujejo serijsko kot Shadowrunove korporacije svoje nasprotnike. Obvezna izkušnja.

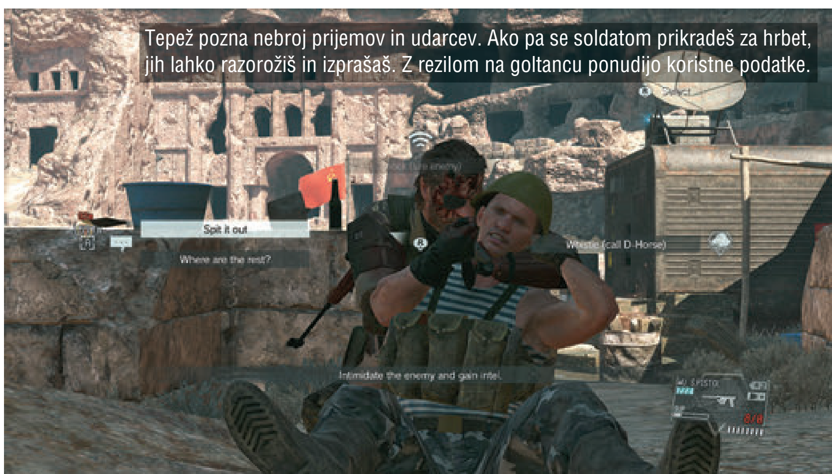
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



Tako je, tudi Metal Gear Solid se je moderniziral in se zdaj lahko pohvali z odprtim svetom. Skrivalniških in akcijskih možnosti je ogromno in vse so v užitek.



Snake se zna pritisniti ob zidove, izza njih kukati, streljati in grabiti soldate. Tile capini nosijo nočne naočnike, tako da mora postopati še bolj previdno.



Tepež pozna nebroj prijemov in udarcev. Ako pa se soldatom prikradeš za hrbet, jih lahko razorožiš in izprašaš. Z rezilom na goltancu ponudijo koristne podatke.



Konj je izjemno učinkovito prevozno sredstvo. Doseže tudi bolj odročne predele in ovire ga ne motijo. Za nameček lahko visiš z njega, s čimer ostaneš skrit.

Pravoverne skrivalne igre so ogrožene. Že res, da se dandanes tihotapiš in huliš v številnih akcijskih špilih. A tistih, kjer je to obvezno, je malo in mednje gotovo ne štejejo Assassini, Batmani in Far Cryji. Še Sam Fisher ni več, kar je bil, tudi Gabe Logan iz serije Syphon Filter je že sumljivo dolgo na dopustu. Zvrst je pač nišna, saj je za širše občinstvo prepočasna in preveč kompleksna. Poleg tega razvoj kakovostnega tiholazenja ni enostaven. Dolgoživi niz Metal Gear pa je poleg Hitmana eden redkih, ki ostaja zvest koreninam. Zato je sicer manj dostopen, a njegov oče Hideo Kojima se glede tega nikdar ni preveč sekiral. Tudi zgodba se je tekom let tako zapletla, da ji zmorejo slediti le največji feni.

Toda teh je dosti in orjaški Phantom Pain je kljub vsemu veljal za enega najbolj pričakovanih špilov letošnjika. Tudi zato, ker nas junak Snake v petindvajsetih letih nikdar ni zares razočaral. Čeprav zavoljo japonskosti in pretiravanja s filmsko platjo Metal Gear ni sedel vsakomur, nečesa ni moč zanikati: Kojima je vizionar in umetnik. Z vsakim glavnim vnosom v seriji je presenetil in prestavil mejnike. Fantomska bol je tako najbolj dodelan, globok in širok Metal Gear doslej, z vrhunsko in večplastno igralno platjo, ki je doslej v nizu vedno za spoznanje šepala. Tako obsežen je, da je pred letom in pol dobil samostojen grižljajčkast preddel, Ground Zeroes (J249, 73). Bojda zato, ker je Hideo želel videti odzive na prerojenega Kačona in peskovniški pristop ter omiliti čakanje. Dasi je bolj verjetno, da je Konami hotel napolniti denarnice, ki jih je dolgotrajen in drag razvoj preveč stanjšal. Kakorkoli, igra je bila spodobna in je rabila kot dober napovednik aktualnega osrednjega izdelka, ki navduši v malodane vseh pogledih.

Manj (filma) je več

Če si lajkal štirico, ki je s sekvencami zapretiravala do te mere, da si si lahko proti koncu odprl pivo in se zleknil na kavč, se boš v prvi uri petice počutil domačno. Tedaj si namreč deležen interaktivnega filma s Snakom v glavni vlogi. Scenarij pravi, da je Kačon v Ground Zeroes iz guantanamskega zapora na Kubi reševal stara znanca, vmes pa so nepridipravi pod pretvezo inšpekcije vdrli v bazo njegove organizacije na ploščadi sredi morja. Ob povratku je vse skupaj vrglo v zrak in usoda junaka je bila neznana.

Zdaj se piše leto 1984 in po devetih letih se Snake prebudi iz kome. Eksplozija mu je razrvala telo in duha, slika pa se komajda dovolj razjasni, da si ogleda obline brhke bolniške sestre, že se prične urnebes. Očitno so zlikovci prišli ponj in v takšnem stanju mu prede trda. Srečoma ni sam in uspe se prebiti iz bolnišnice ter se srečati s prijateljem. Napotita se v Afganistan, žarišče sovjetskega vojaškega vmešavanja. Tam bo Snake iz ruševin zgradil novo, še močnejšo plačansko skupino ter ugotovil, kdo je kriv za katastrofo. Toda kdo je zakrinkanec, ki mu je pomagal zbežati? Kdo je Skull Face, mož brez obraza? In plamenita prikazen – je bila le privid?

Metal Gear Zapleteno

Vse to in še mnogo več se bo junak spraševal še lep čas. Zgodbenih niti je mnogo klopk in predno se začnejo razpletati, fabula deluje raztreseno. A kljub japonskemu čudaštvu, ki tako deli skupnost, vleče. Phantom Pain je bolj fantastičen kot znanstven in se odvija v drugačni različici resničnega sveta. So pa teme hudo resnične, človeške in aktualne. V središču sta maščevanje in jeza, čemur se pridružita izdajstvo in tehnološka vojna. Obvezne so seveda grozote, kot sta etnično čiščenje in otroški soldati. Veliko in domiselno vlogo igrajo tudi jeziki, a karkoli več na to temo bi bil velik kvarnik. Nanostrojčkov pa ni, ker se vse skupaj dogaja v preteklosti.

Dobra novica za frišne igralce je, da je Phantom Pain umeščen na prvo polovico časovnice, se pravi krepko pred štirico. Glavni lik ni Kačon iz nje, temveč njegov prednik, Big Boss. K zmedi pripomore, da oba kličejo 'Snake'. Toda Phantom Pain je mnogo bolj prijazen neznalcu kot minuli deli. Prišlek bo sicer nekoliko teže sledil vsem karakterjem in štoriji. Praskal se bo po glavi ob kupu obramboslovnih in izmišljenih kratic, imen ter dogodkov. A zmeda vseeno ne bo neznosna in omeniti velja, da so na internetu pravi filmi, ki so jih vkup dali oboževalci ter sestojijo iz vmesnih sekvenc. Če nimaš možnosti preigrati zgodbovnih predhodnic MGS3 in Peace Walker, a se nujno hočeš lotiti vroče novosti, se splača pokukati na YouTube.

V tem pogledu Fantomska bol dopolni manjkajoč košček ogromne, zapletene epopeje in tesneje poveže zgodbi obeh Kačonov. Slično kot tretja epizoda Star Wars, v kateri Ani prestopi na temno stran. Doslej namreč ni bilo povsem jasno, kaj je Big Bossa pahnilo v črnino.

Šunjaštvo sans frontières

"Afganistan je velik kraj," obelodani Kačonov pajdaš, ko se prvikrat razgledujeta nad gorato pustinjo. Prav ima in za nameček se igranje kasneje preseli še v afriško džunglo. Obe območji sta posejani s postojankami, stražarskimi stolpi, kanjoni, letališči, tovarnami, opuščenimi vasmi in mesteci, pristanišči, trdnjavami, templji, plantažami ... Zapomnljivih krajev je še in še in vsi so med seboj brezšivno povezani. Jedro tvorijo pripovedne misije, ki začasno omejijo območja. Petdeset jih je in trajajo različno dolgo. Speedrunnerski norec, ki zna vse na pamet, bo skozi nalogo odbrzel v par minutah, medtem ko bo običajnež zanjo znal porabiti več ur. Dinamičen svet pač nudi toliko početja. Odskočna deska za misije je helikopter, od koder greš po morilskih, reševalskih, saboterskih in drugih tiholazniških opravkih.
Do tarče vedno vodi več poti. Najprvo je modro prečesati okolico z daljnogledom, pri čemer se sovragi jasno označijo in so odtlej vidni skozi zidove. Ni tarče? Slediš pajdašu ali pa v sence neslišno zvlečeš stražarje, ki z nožem na grlu spregovorijo o dokumentih, ki te bodo pripeljali do cilja. Vendar prvotni načrt dostikrat propade in se moraš znajti na licu mesta. Takrat Phantom Pain zablesti. Naposled najdeš ciljno osebo, pa se ravno odpelje z džipom in še dani se! Urno zajašeš kljuse, ga prehitiš in se odločaš, kam boš postavil prepreko. Nakar uvidiš, da to ne bo potrebno, saj cesto ravno prečka čreda ovac. Postaviš se v zaklon, pripraviš uspavalno pokalico ali pribočnici naročiš, naj nameri v sovoznika. Sprožita skupaj in predno se ubegla soldata zavesta, že smrčita v džipu, ki pripet na velik balon frči v nebo. Z vozilom vred bosta romala v bazo, kjer ju bodo izvedenci slejkoprej prepričali, naj se vam pridružita. Tudi terenec bo prišel prav!

Več levitev kačona

Trenutki panike so v užitek. Ne razumi napak: perfektne naloge, kjer se ti uspe neopaženo priplaziti, razgledati in opraviti ter izginiti kot kafra, so kul kot vedno. Laže je ostati neviden kot poprej, saj Snake izvrstno pleza, se plazi, grabi izza vogalov in ima sploh čuda sposobnosti. Ko ga zagledajo, se dogajanje za par sekund upočasni, kar da priložnost za strel ali dva. A ko gre vse narobe in zatulijo alarmi, je škoda naložiti samodejno shranjeni položaj. V vsakem trenutku je na voljo zares impresivna količina možnosti in vzdušje je na vrhuncu, ko sredi zmede izkoristiš položaj. Najbližje jurišnike urno pokosiš, stečeš skozi izpraznjeno bajto in se poženeš skozi okno, se skriješ v smetnjak. Možnosti je toliko, da gotovo ne boš izkoristil vseh.
Lep primer je kultna škatla, na katero je moč nalepiti različne plakate, ki iz varnostnikov izvabijo vrsto odzivov. Ko se nepridiprav slini nad bejbo, skočiš ven in mu v obraz pošlješ uspavalno puščico. Ali pa se s kartonom sprehodiš do klančine, po kateri se lahko dričaš. Najbolj gladko bo šlo, če si razmišljal vnaprej in uničil radijsko postajo, da ne morejo poklicati na pomoč. Oziroma strateško postavil eksplozive, ki izvrstno odvrnejo pozornost in omogočijo, da te helikopter pobere bliže. Opreme je ogromno, naj bodo to nadgradljiva orožja ali orodja. Najbolj so na preizkusu v par napetih šefovskih spopadih, kjer pobliže spoznaš skupinico strašljivih zombakljastih superčlovečkov.

Nič več sam

Na kvestu nisi sam, temveč ti pomagajo koristni pribočniki. S seboj lahko vzameš konja, psa, ostrostrelko ali robotsko hoduljo in vsak je uporaben na svoj način. Konj je daleč najboljši, ko se mudi, saj ga ne moti neraven teren in še spolzke fige more spustiti na cesto. Pes izvoha bližnje sovrage, z laježem odvrača pozornost in onesposablja. Robot je lahko uren, tih ali oborožen do zob. Quiet pa je tista prsata baba iz prikolic in je pravi tihi ašašin, ki zna predhodno prečesati območje ter poiskati strelivo, nuditi kritje in odstreljevati čelade. Moč ji je ukazovati celo na daleč.


Fantomska bolečina pozna dinamično vreme in menjavanje dneva ter noči. Skrivati se je seveda mnogo laže ponoči. Srečoma lahko čas skoraj kadarkoli prevrtiš naprej.



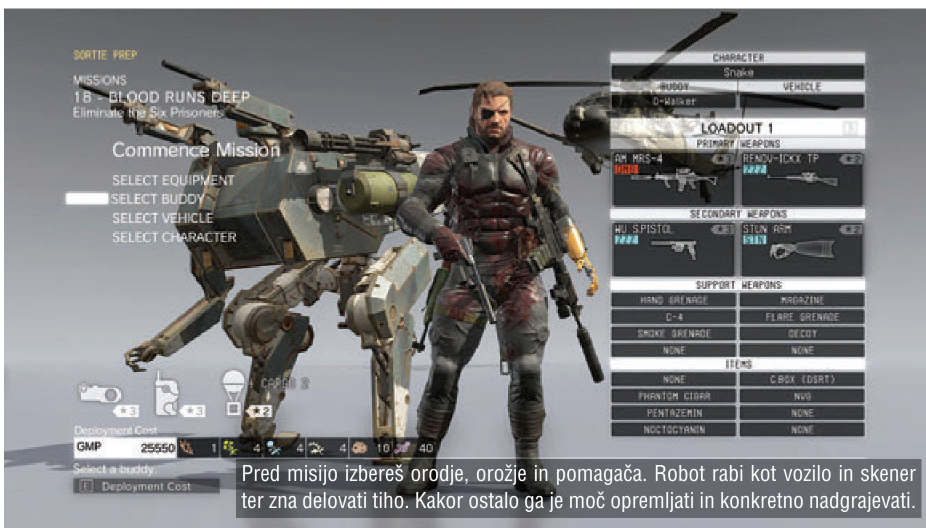
Če si rambovske sorte, imaš na voljo dosti robe za povzročanje radostne destrukcije. Bljuvalniki raket, brzostrelke, šibrovke, tanki – ni, da ni. Magari pokličeš helikopter, ki iz zraka zbombardira skupino elitnežev, mimo katere se ti ne da šunjati. A s tem pade ocena ob koncu naloge, pojavi se še več sovragov, pa še ob nekaj denarja in uporabnih rekrutov si. Skratka, pristopov je res obilo in škoda se je držati le enega, saj si s tem prikrajšan za dosti vsebine. Srečoma tudi špil sili v menjavo taktik. Če se preveč zanašaš na jurišanje, bodo sovragi pričeli nositi oklepe, akopak jih šicaš v glavo, si bodo omislili čelade. Če kljub temu vztrajaš pri neposrednem pristopu, lahko iz baze na naloge pošiljaš svojo vojsko. Ne le, da znajo ti rekrutirati nove soldate in zbirati surovine ter denarce. Morejo tudi uničiti kakšno pošiljko čelad, snajperic, min ali kamer. Po rastočem oporišču se svobodno sprehajaš, treniraš s soborci in jim dvigaš moralo, obiščeš živalski vrt, v katerem zbiraš ujete živali ...
Pametno se je vsake toliko vrniti sem in se stuširati, obenem pa bazo vodiš skozi menije. Surovine trošiš za nadgrajevanje ploščadi, premeščaš osebje in razvijaš novo opremo. Daljnogled je denimo ključnega pomena in ko ga nadgradiš, na terenu laže spoznaš, koga se splača ugrabiti. Nadgrajeni balon omogoči pobiranje tovora. Ali pa si omisliš neuničljiv dušilnik. In nadgradiš mehansko roko, da se hitreje plaziš, oziroma jo spremeniš v ročno voden izstrelek. Domiselne nadgradnje so svetlobna leta pred 'DMG UP' in našteval bi jih lahko še cele odstavke. Pomanjkljivo oblečeni Quiet le čimprej privošči zlato oblekico, da bodo vsi vedeli, da je tvoja trofeja.

Metal Gear Online

Napadanje tujih baz in branjenje lastne ni edina večigralska komponenta Fantomske bolečine. Naknadno pride Metal Gear Online, ki bo temeljil na bolj klasičnem spopadanju z drugimi igralci. To bo tretji MGO, saj sta slično večigralstvo posedovala že 3 in 4. Znano je, da se ne bo odvijal v odprtem svetu, temveč na manjših, še vedno prostranih območjih, kjer se bo med seboj pomerilo do šestnajst igralcev. Vseboval bo vozila in kup opreme, ki je v samotarskem igranju ni. Tak bo denimo kanon, ki bo streljal balone – če bo zadel tarčo, bo zletela v zrak, razen če ga bodo soigralci počili. Vračajo se različne službe in način team sneak, kjer bo v ospredju tiholazenje. Pa selfieje bo moč delati, bržda kot nadomestek teabagganja. Za konzole naj bi prišel na oktobra, na PC januarja.

Dol z moje trate!

In nato nekje na polovici igre postaviš naslednjo bazo. Ta si deli soldate in surovine s prvo in rabi spletnemu udejstvovanju. Prva takšna je zastonj, druge kupuješ s tapravimi evri. Če si dobil pike po obrazu, vedi, da mikroplačila nikakor niso obvezna. Prav tako baze širiš, a ne smeš pozabiti na obrambo. Kadarkoli, tudi ko imaš PC ali konzolo ugasnjeno, jo lahko napade drug igralec. Če si prisoten, se pridružiš pri obrambi, drugače je nadležnež na dobri poti, da ti ukrade opremo, posadko in bogastvo. Če se ni dovolj učinkovito tihotapil, boš odkril njegovo ime in mu lahko vrnil. Ponoči, ko bo tat spal!
Ako se ti ne da pretirano ubadati s to platjo, sicer lahko vržeš vanjo nekaj goldinarjev (tistih v igri, ne evrskih!) in upaš na čimmanjše izgube. Lahko pa po napadu pregledaš, kje peša obramba, in jo izboljšaš. Malce zoprno je, da se zadeve ne da izključiti, zato se že pojavljajo skupinice, ki se jim lahko pridružiš in se ščitijo med seboj. Ko te napadejo, lahko namreč namesto tebe uleti prijatelj in prepreči krajo. Kolikor je tečno, da se pristopa ne da izključiti, je povezovanje užaloščenih oropancev izven igre v skupinice huronsko zabaven metaigričarski pojav.



Pred misijo izbereš orodje, orožje in pomagača. Robot rabi kot vozilo in skener ter zna delovati tiho. Kakor ostalo ga je moč opremljati in konkretno nadgrajevati.


Dosti jadikovanja je bilo slišati na račun razgaljenosti Quiet. Izkaže se, da je takšna z razlogom, dasi tipsko odbitim. Opasna punčara je bila moj omiljeni spremljevalec.


To ne bi bil MGS, če ne bi bilo odpuljenega humorja na neprimernih mestih in škatle. Oblepiš jo lahko z različnimi plakati, ki soldate zamotijo na svojevrstne načine.


Balon je ključnega pomena, zato ga gre čimprej nadgraditi. Uporabljaš ga na vsakem koraku, saj z njim ugrabljaš posadko za bazo in kradeš vozila, strojnice ter kontejnerje.

V tehnološki špici

Metal Gear Solid je od nekdaj znan po napredni tehnični plati, ki je iz konzol znala izcimiti poslednjo kapljico moči. Štirica je denimo prva do roba zapolnila petdeset gigabajten blu-ray. Phantom Pain je Konami koštal zajetnih osemdeset milijonov dolarjev, kar se pozna. Izdelek je zloščen in hrošči so kljub odprtemu svetu redki. Na peceju in novih konzolah izgleda odlično ter gladko teče tudi na starejših mašinah, dočim na PS3 in XB360 ne boš blazno prikrajšan. Malokrat se obregnemo ob zvok, a si skupaj z govorom zasluži izpostave. Snake je sicer še bolj redkobeseden kot poprej, za kar zna biti kriv dragi Kiefer Sutherland, ki mu nanovo posoja glas. Kar malo čudno ga je poslušati v vlogi, ki jo je s hripavim glasom tako zaznamoval David Hayter. Je pa kul zbiranje kaset, raztrosenih po svetu. Med njimi najdeš kopico hitov iz osemdesetih in kup hudih izvirnih komadov. Ker lahko na helikopter namestiš zvočnik, je vključen Wagner. Z njim daš sovragom vedeti, da je apokalipsa prišla zdaj.

Težave sicer so. Umetna pamet se večinoma odlično prilagaja na mnoštvo situacij, a kdaj pa kdaj vseeno kiksne. Malce zoprno je tudi nabiranje surovin, ob katerem imaš tlačanski občutek. Prav tako so nadaljevalne točke včasih zoprno vsaksebi. A po drugi strani bi hitro shranjevanje vsepovsod izkušnji škodovalo, saj so nepredvidljive situacije svetla plat igranja. Nezmožnost izklopa spletne komponente bo marsikomu šla na živce in za nameček strežniki dober teden po splovitvi še vedno niso urejeni, kar botruje počasnosti v menijih in neprilikam med napadanjem in branjenjem baz. Klasična večigralska plat denimo sploh še ni vključena – o njej preberi v okvirčku. A vse to so drobni minuski, ki jih zasenči vsebinska naphanost in raznolikost.

Svet brez kač

Brez dvoma je to drugačen Metal Gear Solid, kot smo jih vajeni. Kojima pravi, da je dolgovezne vmesne sekvence povozil čas in ob uživantskem igranju mu lahko le prikimavaš. Če je bila izkušnja poprej nasekana in prehodi moteči, je zdaj fantastično povezana. Ni brezšiven le svet, saj igranje hodi z roko v roki s filmskostjo in ne delujeta več kot ločeni entiteti. Fabula sama kljub čustveni nabitosti morda ni na nivoju nepozabne trojke, a hec je v tem, da zdaj zapomnljive trenutke ustvarjaš sam. Ravno zato je Phantom Pain kanček dostopnejši novincem od predhodnika. Če bodo le dovolj predani, da ga spoznajo, kot se zagre, saj zna časovni vložek seči v trimestno število ur, prijaznost pa vseeno ni na višku.

Je Phantom Pain najboljša sodobna tiholaznica? Trdim, da ja. Torej to pomeni, da je najboljši MGS ravno poslednji? Odvisno od tega, kakšne zgodbe si boš v njem spletel. In čeprav se Kojima od niza poslavlja, nima smisla točiti solz, saj gotovo ni rekel zadnje. Nemara je imel Big Boss prav, ko je ob slovesu dejal: "Svetu bi bilo bolje brez kač. To je dobro ... Kajne?"

***Kavbojc** po četrt stoletja Kačona pospremi na poslednjem sprehodu. Ko gre za nohte, se imata najbolje.*

90

perfektno odprtosvetno tiholazenje ✔ obilica pristopov in možnosti ✔ bogata vsebina ✔ dostojen zaključek niza … ✔ … ki novincem ni ravno prijazen ✖ še brez orenk večigralstva ✖ Konami



Strife

ŠNELKURS MOBE

Ker Strife cilja tudi na novince, velja spet povzeti, čemu pisani junacje na zaslonu mečejo ognjene krogle vsevprek. Arene se običajno igrajo na enem samem bojišču, ki izvira še iz originalnega moda Defense of the Ancients za Warcraft 3. Ozemlje štirikotne oblike ima v levem spodnjem in desnem zgornjem vogalu utrdbi, ki sta bazi dveh ekip in hkrati njun glavni cilj. Ko eno moštvo drugemu zruši njegovo trdnjavo, je igre konec. Ekipo sestavlja pet junakov, zbranih s spiska več ducatov, vsakega pa iz ptičje perspektive s klikanjem nadzoruje po en igralec. Na potep proti sovražnikovi postojanki gredo po treh potkah: dveh ob robovih karte in eni naravnost počez. Takšna stezica se imenuje 'lane'. Prodor ustavlja več vrst obrambnih stolpov, takisto pa se iz obeh utrdb po potkah v enakomernih časovnih razmikih odpravljajo gruče računalniško vodenih soldatov – 'creepov'. Moštvo mora torej namlatiti vse, od sovražne peterke prek korakajočega kanonfutra do obrambnih stolpičev.

Da je položaj bolj kompliciran, se junaki skozi posamezno partijo razvijajo. S pobijanjem creepov, šampionov in rušenjem stavb zbirajo izkušenjske točke ter cekine. S prvimi pridobivajo stopnje in odklepajo vse močnejše veščine, dočim z denarcem nabavljajo opremo, kot so meči in podložene gate, da se prilagodijo na situacijo. Spočetka je torej junak šibak in ga lahko že računalniški soldat kresne tako, da bo odkrevsljal. Zato v prvi fazi igralci, razdeljeni po posameznih stezicah, serijsko pobijajo soldatovje, da se okrepijo in odklenejo vse, ponavadi štiri veščine. Še posebno važna je zadnja, tako imenovan 'ultimate', ker je tako močna, da lahko v hipu obrne bojno srečo. Po okrog dvajsetih minutah so vojščaki dovolj močni, da se začno zapletati v skupinske boje, kjer Mobe zasijejo. Do zmage namreč vodi le brezhibna moštvena komunikacija in odlično poznavanje vseh junakov ter kosov opreme.

Ni nenavadno, da žanr MOBA označujemo za zmes šaha in nogometa ali košarke. Gre za velik umski izziv, namečkoma pa potrebuješ hitre prste pri nadzoru. Za zbiranje cekinov moraš recimo creepa osebno zabosti v vamp z ubijalskim udarcem, čemur pravimo 'last hit', sicer novcev ne dobiš. Nasprotni igralec pa ti lahko prihodke odtegne tudi tako, da bitje ugonobi sam, čemur se reče 'deny'.

Strife je klasični predstavnik nalinijskih aren – Multiplayer Online Battle Arena ali MOBA. A vendarle marsikateri detajl poenostavi in ima posebnost ali dve, na primer nagrade za ugonabljanje minišefov, kot je čarovnica spodaj.



V devetdesetih letih je moral nadebudni igralec najprej zaobvladati gibanje v trirazsežnem prostoru, da na LAN-zabavah ni izpadel bumbar in v Quaku ni čelno hodil v stene kot en hepan. Danes v splošno igričarsko znanje spada mojstrovanje nalinijskih aren oziroma, po domače, Dote in njenih klonov. Mulčad se spričo zastonjskosti z njimi sreča hitro in nemalokrat jih špila vsa klapa. Nakar jih je za pusta pol našemljenih v Blitzcranke, dekliška polovica pa v Ančke. (Tiste iz LoLa, ne napihljive.) Žanr iger MOBA diha z neprestano rastjo repertoarja junakov in poznavanje vseh njihovih lastnosti zna biti pošten zalogaj. Tudi frišni pritepenec Strife pričakuje, da se boš učil kapric njegovih za zdaj 34 fantazijskih bojevnikov. Ker da gre za Mobo druge generacije, ki je neverjetno kul in pomembna vsaj toliko kot sprej proti komarjem, pravijo avtorji.

Še ena lahkotna Dota ...

Studio S2 so izkušnje z njihovo prejšnjo in eno prvih Mob, Heroes of Newerthom, dodobra streznile. Najprej v smislu, da je brezveze tekmovati z Valvovo Doto 2, ki ji je bil HoN na las podoben. In drugič, da mora biti špil preprostejši in bolj odpustljiv od Newertha tudi zato, da se ga prišleki laže naučijo, igralci pa so med partijo manj tečni. Ena od lastnosti starošolskih aren je namreč grozljivo kaznovanje sleherne napake, saj na primer ob smrti izgubiš ogromno novcev, ki jih dobi nasprotna stran. Če si imel slab dan, si lahko s tem lastnoročno zamehuril vso svojo ekipo, ki se seveda ni odzvala s torticami in tulipani. HoN je 'slovel' po notorično strupeni skupnosti. Zastonjščino Strife so zato zasnovali na Dotinih temeljih, a s kopico sprememb v smeri večje odpustljivosti.

Arene so tradicionalno postavljene v fantazijsko okolje in Strife obiluje z lokostrelci, minotavri, povodnimi možmi in tole podgano s topom na rami, ki jo igram. Najdeš pa vmes tudi aliensko kiberveščo, ki strelja z ionskim žarkom.



Tudi tule so močnejši predmeti sestavljeni iz več manjših, a so recepti enostavnejši celo od tistih v LoLu. Zelo fajn je, da imajo škorenjci za hitrejše gibanje lasten prostor v inventarju, da ga ne kradejo sekiram.



Prvič, denyjev ni, last hit pa da novce vsem navzočim herojem, ne le onemu, ki je zamahnil. Zato ne kradeš cekinov soborcem in lahko pomagaš tistemu, ki morda ni tako vešč. Obenem ob smrti ničesar ne izgubiš. S spiska predmetov so odstranili warde, ki so razkrivali dele karte, ker se naključno sestavljene ekipe nikdar niso mogle zmeniti, kdo bo zanje žrtvoval denar in prostor v inventarju. Podobno velja za kurirje, ki ti prinašajo opremo v boj, ko nisi pri trgovcu – v Strifu imaš stalnega in nesmrtnega. Izbereš ga s spiska enajstih živalic, ki ti obenem pridodajo samosvojo sposobnost, od zdravljenja do povečane škode. Slično kot pri LoLovih summoner spellih.
Statistike so močno poenostavljene in če si deset sekund izven boja, se hitreje regeneriraš, kar naj bi zmanjšalo potrebo po vračanju v bazo. Resnici na ljubo tega nisem opazil. Se pa igralci vsekakor bolj ukvarjajo z mlatenjem kot brezplodno hojo in lahko pogosto družno naskakujejo dva postranska cilja na bojišču, minišefa Baldirja in Cindaro. Ko prvega fentaš trikrat, se iz portalov proti nasprotni utrdbi usujejo meddimenzijske nakaze. Ko našeškaš Cindaro, dobiš poslušnost njenega jetija Krytosa, ki odlomasti po stezici.

... a kaj lahko ena preveč

S2 je ves seznam šampionov ustvaril z niče, zato te pričakajo še nevideni farboviti liki. Nekateri so prav markantni, na primer zamaskirani lokostrelec Rook, žarke streljajoči alien Vex ali coprniški maček Moxie. Barvita grafična podoba jim je pisana na kožuhe. Vzdušno je Strife ravno na meji med zateženo Mobo in lahkotnejšim špilom, saj soigralci res niso tako tečni kot drugod in si lahko bolj sproščen. Igra je tekoča in akcija ne pojenja, posamični matchi pa trajajo za odtenek dlje kot Dotini, med 35 in 45 minutami. Neuke vpelje obširno uvajanje in igranje s solidnimi boti. Povezava s strežniki je stabilna, F2P-ekonomija pa ni oderuška. Vsi junaki so odklenjeni in kupuješ le kožice ter surovine za krepitev opreme, s katerimi si lahko skuješ lastno uročeno macolo. Sistem je več kot dovolj globok, da se absolutno moraš zakopati v sezname urokov in oklepov ter vodiče na spletu. Ponuja ogromno možnosti, da izurjen maher obrne vso ekipo začetnikov, preden bodo pogruntali, kaj se je zgodilo. To ni naslov za nedeljskega zabušanta, popreproščenost gor ali dol. A kar se enostavnosti tiče, je šel dlje le Heroes of the Storm.

In prav slednji je glavna težava za S2. Skoraj vse, kar si želijo napraviti s Strifom, namreč Blizzardov naslov izvede bolje, saj je z novostmi pogumnejši. HotSove partije so krajše, sistem pa še bližji popolnim začetnikom, zato je primernejša 'moja prva Moba'. Mački in vesoljci se hočeš nočeš ne morejo meriti s slovitimi liki iz Blizzardovih univerzumov. Strife je še vedno z obema nogama v Dotinem taboru, namesto da bi prinesel radikalne novosti, kot so na primer samosvoja bojišča v Heroes. A na drugem koncu ima tri gorostasne tekmece, Doto 2, League of Legends in Smite. V takem okolju si bo stežka oblikoval samostojno identiteto in nišo. Igralci temu pritrjujejo. Četudi na večer najdeš nekaj zagrizenih privržencev, je številka vseeno tako majhna, da matchmaker sope in ne uspe zanesljivo oblikovati uravnoteženih ekip. To pa je za F2P-naslov vselej zlovešč znak.
Strife sam na sebi ni slaba izkušnja in je primeren tako za novince kot tiste, ki so izgoreli od LoLa in druščine. Toda na današnji trg prinese premalo novega in si težko predstavljam, da ga ne bi naposled doletela podobna usoda kot EAjev ukinjeni Dawngate in nedavno umrli Infinite Crisis. Zato pohiti, če ga želiš preizkusiti. Najdeš ga na Steamu.

***Aggressor** je spet noob, a ga to ne boli preveč.*

v redu lahkotnejša Dota ✔ luštni liki, ki so zastonj ✔ premalo razlik glede na tekmece ✖ malo igralcev na liniji ✖ S2 Games



Če bi iskal kakšno zamero v podobi, bi ta letela na račun dokajšnje enoličnosti karte (ki je, to gre ponoviti, edino bojišče). Njeni polovici sta si jako podobni in ne spremenita okoliša tako kot ozemlji v Newerthu ali Doti 2.

KAM SO PONIKNILI HEROES OF NEWERTH?

Hišo S2 veterani dobro poznajo. Pred desetletjem so napravili dva naslova serije Savage, hibrida realnočasovne strategije in prvoosebne akcijade. Nakar so opazili priložnost v priljubljenosti moda DotA. Ta je bila razvpitosti navkljub zaradi starega omrežnega ogrodja Warcrafta 3 presneto okorna. Če si na primer med igro padel z linije, se nisi mogel več vrniti. S2 so zato zasnovali Mobo, postavljeno v Savagev svet Newerth, in jo poimenovali Heroes of Newerth. Iz Dote so pravzaprav neposredno pobrali vse junake in opremo, le preimenovali so jih, da ne bi kdo težil z lastništvom. Tako so poznani sistem prenesli v sodobnejšo nalinijsko okolje z lestvicami najboljših, posnetki, glasovno komunikacijo in iskalnikom soigralcev.
Toda ko je HoN dvatisočdesetega izšel, ga je na trgu že čakal League of Legends. Slednji je bil bolj preprost in prijaznejši novincem, saj je med drugim odstranil denyje in poenostavil kupovanje opreme. A še večji dejavnik je bil, da je bil LoL free to play, medtem ko si za HoN pljunil takratnih 30 evrov. Trikrat lahko ugibaš, kateri špil je hitreje rasel.
S2 se je konkurenci najprej zoperstavil tako, da je tudi svoj naslov leta 2011 napravil F2P, a z rahlo neposrečenim modelom, saj so morali zastonjkarji denimo plačevati za igranje različnih modusov. Nato pa je predlani sledil nov udarec, izid Dote 2. Ta je imel kajpakda junake s (skoraj) enakimi lastnostmi kot HoN, le z uradnimi Dotinimi imeni in gigantskim Valvovim zaledjem, ki je urno pričelo metati milijone v turnirje. Sponzorji in igralci so Newerth množično zapuščali in S2 je letos spomladi špil naposled odprodal singapurski Gareni, da se je lahko osredotočil na Strife. Heroes of Newerth torej še vedno živi in ga nažiga majhna klika starih mačkov, ki izvirajo iz originalne Dote. A bržčas bolj zaradi nostalgije kot igrinega potenciala.



The Swindle

Ne boš verjel, ampak beseda 'švindel' je dejansko v Slovarju slovenskega knjižnega jezika, kjer piše, da v nižepogovorni rabi pomeni prevaro, goljufijo ali slepilo. To je vsekakor dober izraz za tole zanimivo skrivališko arkado, ki se godi v alternativni steampunkovski preteklosti. Tam si skušaš zgraditi lopovsko kariero, račune pa ti prekriža Scotland Yard, ki iznajde ultimativno vohunsko napravo. Čez sto dni jo bodo vključili in tedaj bodo londonski policisti vedeli vse, kaj se dogaja po velemestu, s čimer bo tatinstva konec. Tvoja rokovnjaška naloga je torej, da z ropanjem domovanj po prestolnici še pred iztekom časa zaslužiš dovolj cekinov, da boš preprečil to nezaslišanost Velikega brata.

Kontrabantarji amaterji

Indiejanski Swindle, ki je v glavnem delo enega samega človeka, angleškega večnamenskeža in samozaložnika Dana Marshalla, je šel skozi več korenitih sprememb zasnove, dokler ni pristal na eni najboljših – Spelunkyjevi. To je v krogih lovcev na časovne rekorde in pri ljubiteljih zahtevnih ploščad jako cenjena pisklasta neodvisnica z naključno ustvarjanimi nivoji, ki prinašajo vedno sveže pogoje.

Taisti sistem uporabi Swindle, ki ga tvori najmanj sto kratkih, naključno izdelanih stavb. Po njih v pogledu od strani haraš s svojim zmikavtom, se ogibaš stražarjem, pobiraš po tleh ležeče novce in vdiraš v računalnike, iz katerih dobiš levji delež zaslužka. Nato jo pocvirnaš in takoj greš v naslednji randomizirani nivo ali pa v svoj cepelin, ki visi nad mestom in deluje kot malo oporišče. Tam si v zameno za nakradene solde okrepiš barabinčka, ki med drugim pridobi sposobnost nastavljanja bomb, vdiranja vrat, dvojnega skoka in ustavljanja med drsenjem po stenah. Prav tako sčasoma premika kamero gor in dol, nastavlja hroščke, ki kradejo solde, in se teleportira. Denar pa kupi tudi napredovanje v premožnejše in bolje zaščitene soseske.

A več kot nabavi, manj groševa ima na razpolago za vdor v Scotland Yard oziroma začasno odložitev poštenjakarske apokalipse z nakupom dodatnih dni. In, jasno, več dni kot mine brez poštenega zaslužka, v večjih škripcih je naš tat ...

Angleški nindža

Ob splošni, da ne rečem spelunkyjasti zajebanosti igranja takih dni ni malo. Pridanič namreč nima črte z energijo, saj ga življenja stane najmanjša poškodba. Ta lahko pride od padca z velike višine, železne pesti ali mitralješke krogle v glavi, eksplozije bombe, špic v tleh ali kake druge nevarnosti s poštenega seznama, ki se daljša z vstopanjem na nova področja. Takisto si ne lasti nobenega nadmočnega orožja, saj je omejen na kratko palico za udrihanje po beticah, bombe in posredne zadevščine, kot je elektromagnetni udar. Po crkotu dobiš nov, naključno zgeneriran lik z odbitim imenom, na katerega se ob zavogelnih smrtih ne gre navezati.

Pa še to je, da ob prvem stiku z zaščito v stavbi neusmiljeno zadoni alarm. Tedaj začno iz preostalih računalnikov pospešeno uhajati sredstva, v kratkem pa prispe policist z budzovanom in žestokim plovilom, ki se ne brani razdejati celotne stavbe, da bi te dobilo v pest. Ob živčnem, trzajočem nadzoru, ki zapoveduje, da se po stenah ne moreš vzpenjati gladko, temveč moraš skakati kot kobilica, instantne smrti niso nobena redkost.



The Swindle je od strani gledana ploščadna zmikavtščina, ki ne odpušča napak. Njena osrednja prepoznavna lastnost so manjše, naključno ustvarjene stopnje.

Sneti na vandranjih v London ni še nikdar pomislil, da bi se šel roparja graščin. Po Swindlu sodeč je bil pameten.

83 **napeto, vzdušno tatinstvo v vedno drugačnem okolju ✔ taktično trošenje ✔ zna zafrustrirati in zatežiti ✖** Size Five

Hekanje računalnikov je brzinsko in se odvije skozi miniigrico, kjer držiš gumb in zapored pritiskaš ukazane smeri. Če si nindža, to storiš, preden se snop kamere vrne.

Sploh ker znajo biti naključno narejeni nivoji izredno, no, naključni. Včasih imaš računalnik z mastnim zaslužkom tik pred nosom, drugič se skriva v najbolj oddaljeni in zastraženi sobi. Včasih imaš dostop do celega nivoja, drugič, zlasti spočetka, ko si brez bomb, so celi kosi zagrajeni. Včasih si sovražniki sledijo lepo, drugič so zgneteni na kup ali postavljeni na ploščad, ki je velika toliko kot oni, na njej pa se divje obračajo in ti ne dajo priložnosti, da bi se jim prikradel za hrbet. Celo s strehe te zna začeti hekati kak drug zmikavt, čeprav je to skriptana, samotarska situacija, saj večigralske komponente ni.

Preklemani Škoti!

Ja, Swindle zna biti nepošten in zatežen ter definitivno ni za nepotrpežljive in manj spretne. Vendar njegova svoboda daje proste roke tudi tebi. Skozi frustrirajoče situacije, ki se zdijo nerešljive, se je moč skoraj vedno prebiti z iznajdljivostjo ter premislekom. So sovražniki preveč skupaj ali v sobo ne vodi prehod? Uporabi bombo na ključnem kraju, saj je moč stene podreti in si tako sam narediti vrata. Je na nivoju preveliko število kamer? Pomujaj se do kontrolne sobe in jih izklopi.

Za nameček so robotski nasprotniki, od skrivenčenih policistov prek zobatih hrustov do eratično spreletavajočih se sond, dokaj predvidljivi. Njihova področja zaznavanja so jasno vidna, tako da lahko ustrezno planiraš. Če res ne gre, pa pač umreš in razmisliš o nadgradnji. Naslednji nivo bo tako ali tako najverjetneje dodobra drugačen. In če se sto dni izteče, Scotland Yard pa ostane neosvojen? Nič, začneš od začetka, resda brez nabranih izkušenj in opreme, a spretnejši, opreznejši in samozavestnejši. Ter bolj pozoren na krasno vzdušje, estetsko vegasto grafiko, podobno Don't Starve, in iskrivo zvočno podlago.

Vsekakor me je občasno imelo, da bi Swindle nekam zabrisal. A nisem mogel, podobno kot ne na Spelunky. Sicer zna igra biti tečna in nefer, vendar sem moral priznati, da sem bil za marsikateri pogin kriv sam, ker sem rinil z glavo skozi zid. In ker sem preveč švindlal, kajti ironično ta tatinski simulatorčič, ki je za nekje 15 evrov na razpolago tako za PC kot za konzole, najbolj nagrajuje ravno poštenost.



Anna's Quest

Nemška valilnica pustolovščin Daedalic je združila moči z avstralskim studiem Krams Design ter nam dostavila prikupno avanturo, ki vleče navdih iz Grimmovih, Andersenovih in Ezopovih pravljic. Deklica Anna živi z dedkom na osamljeni kmetiji ob robu gozda. Ko deda hudo zboli, se punčara obupano poda v temačno hosto, kjer jo ugrabi zlobna čarovnica Winfriede. Na njej izvaja poizkuse in prebudi njene telekinetične sposobnosti. Deklič s svojo novo močjo in prijateljem, v medvedka začaranim fantkom, uspešno pobegne s stolpa in se odpravi iskat zdravilo za obolelega dedka. A vešča ji nenehno diha za ovratnik in ji pod noge zmeče skladovnico polen.

Mala brihta probleme na poti večinoma rešuje s klasičnim pobiranjem in kombiniranjem predmetov, ki ne presežejo lahko obvladljive količine. Večina združevanj je logična, kot je popravljanje pokvarjenega diktafona s stenskim zvočnikom, toda nekatere zahtevajo več domišljije. Miški moramo denimo v zameno za ključ izdelati 'sir' iz plesni in rumene barve, zmajčku pa malico, po kateri bo začel bruhati ogenj. Namigi so gosto posejani in Anna nas z opisi sveta in stvari okoli sebe vodi k pravim rešitvam. Pretežno linearno postavljene uganke jezičnica med drugim razplete z dobro premišljenim govorjenjem, ko otroke kuhajočo čarovnico prelisiči, da ji pove urok, ki ga potrebuje. Ana po šifriranem notnem zapisu igra na orgle in s tem odpre vrata v cerkvi ter z baloni preganja goloba do njegove domače line. Take zanke kravžljajo naše vzorčne in prostorske sive celice.

Osvežitev na tem področju je uporaba telekineze. Ta Ani omogoča rokovanje z oddaljenimi predmeti in uporabo večje sile, kot je je fizično zmožna. Po poskusnem upogibanju žlice se Anna z njo loti uničevanja hišnega inventarja, vendar je uporaba 'telekemineusa', kot mu večkrat pravi mala junakinja, omejena. Anči nove moči denimo ne mara uporabljati na živih bitjih, jim pa z njo rada pomaga in z 'duhcem', ki ga upravlja z daljave, izžene roparje iz hiške v lasti bremenskih godcev. Na splošno deluje kot naivna, a simpatična dobrodelka, željna pomagati vsakomur, ki ga sreča. To so večinoma z znanimi povestmi navdahnjeni ljudje in živali, ki pa niso brez odtenkov sivine. Pri tem ni nedolžna niti Anna in njenim dejanjem nastavi zrcalo celo sam Hudič.

Temačno vzdušje, podprto z ozadno muziko, presekajo šaljivi in odlično glasovno podprti dialogi ter pestra in lično izrisana okolja. Od mesteca Wunderhorn, kjer takoj pridobimo tiralico, prek zbirokratiziranega pekla do steklene gore, kamor odletimo z zmajem. Večkrat. Živalsko pomoč dobimo tudi v obliki sadjejedega lisjaka Reynarda, medtem ko je naš medvedji sopotnik Ben uporaben samo, ko je treba koga zamotiti.

S korakanjem skozi poglavja odkrivamo povezave med glavnimi akterji, za krajši čas v flešbeku upravljamo tudi z mlado svojeglavo Winfriede. Celota se sestavi v odsekanem in grenkem zaključku, kjer večine simpatij ne pobere glavna junakinja. Srž zgodbe je v odločitvah posameznikov ter borbi proti usodi. Manko srečnega konca pa je dobra iztočnica za morebitno nadaljevanje ter nas pušča z obilo snovi za razmišljanje.

Netežavnosti in besedilni obsežnosti delajo družbo druge manjše slabosti, kot je neusklajenost obrazne mimike z govorom. Vendar to ni pretirano moteče, sploh za za neizkušene igralce, ki jim je namenjeno uvajanje. Nakup vsaj ducat ur tekoče in zabavne izkušnje, naphane s posrečenimi puzlami, je ob trenutni ceni slabih 20 evrov tako dobra kupčija. Anna's Quest pa je z odlično postavljeno štorijo ter vzdušno mešanico otroškega in odraslega zanimiva predstavnica žanra, o kateri bomo ob kaminu s solzo v očesu pripovedovali vnukinjam in vnukom.

84 *Fetalouda* ***zgrabi medvedka in pobegne pred čarovnico.***

Krams Design / Daedalic



Dedek na vse kriplje zganja protekcijo nad tamalo. Kaj poreče, ko bo izvedel za Anino kariero inšpektorice vislic v peklu?



Subjekt je tipska avantura s skrivnostno ZF-fabulo in poudarkom na puzlah. 3D-pogon omogoča obračanje kamere, s čimer špegamo v skrite kotičke.

SUBJECT 13

Med skromnejše kampanje na Kickstarterju je sodila tista od Francoza Paula Cuisseta, ki se ga spomnimo po Future Wars in Flashback. Rezultat je na miselnih orehih in kombiniranju predmetov temelječa pustolovščina o profesorju fizike, ki mu življenje ni prizanašalo. Po umoru žene skuša storiti samomor, a to mu spodleti in znajde se v komori na odročnem otočku, polnem futuristične mašinerije. Zdaj se mora prebiti na površje in razkriti skrivnost otoka. Čigavi so laboratoriji in ute na plaži? Čemu ni nikjer žive duše? Je obris preminule žene le privid? Ne preostane mu drugega, kot da sledi napotkom, ki ga vodijo k starodavnemu templju ...

Ker sogovornikov ni dosti, je poudarek na tretjeosebnem stikanju po 3D-prostorih. Hkrati je dostopnih le par, nakar se premočrtno pomaknemo k naslednjim. Tako odkrijemo zvočne posnetke, s katerimi se poučimo o dogodkih na otoku. Predvsem pa rešujemo uganke in v inventarju kombiniramo predmete. Kompas si denimo napravimo kar sami. Najprej moramo ugotoviti, kako namagnetiti iglo in odrezati plovec, nakar si pomagamo z vedrom. Vsak predmet po mili volji obračamo, na njem iščemo špranje ali gumbe in na pravem mestu uporabimo neko drugo orodje. Žal je pri tem kar nekaj težav z okornim vmesnikom.



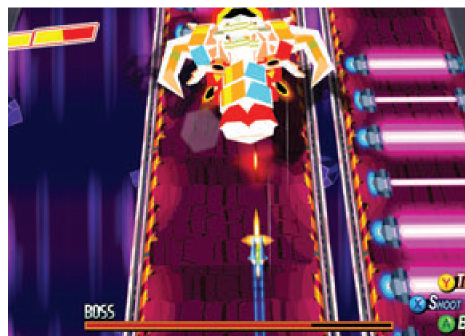
Oreh z ogledali in žarkom je že stokrat viden. Z ostalimi je podobno in za nameček se ponovijo celo znotraj igre. A vsake toliko kakšen prijetno preseneti.

Skozi prve miselne zagonetke odbrzimo, a kmalu naletimo na precej bolj zafrknjene. Blazno inovativne niso in pristopi se nekajkrat ponovijo, ob nekaterih pa znamo prezdeti pol ure in več. Zdaj pretikamo sestavljanko ali igramo Minolovca, nato razvozlavamo simbole in majevske cifre pretvarjamo v običajne, pri čemer ne gre brez fizičnih zapiskov. Toda zares domiselnih puzel je le za vzorec. Zaradi tretjeosebne trirazsežnosti je igranje sicer malce drugačno od večine avantur in vsake toliko prijetno preseneti kak dobro zamišljen oreh. Obenem pa ni ne večrešljivosti, ne več poti, tako da predragi Subject 13 po svojih petih urah pusti mlačen vtis. ***Kavbojc***

Microids ● 20 EUR

THE LAST PENELOPE

Samo med neodvisnimi, garažno enomožnimi igrami se lahko znajde od zgoraj gledana dirkačina v slogu Micro Machines, ki se odene v ZF-varianto starogrške zgodbe. Zamisel usekanega 35-letnega Francoza Aureliena Regarda, ki špile klamfa sam, veli, da se piše 3044 in da je Itaka iz Homerjeve Odiseje postojanka v vesolju. Odiseja že deset let ni in ko otok napade alienski Pozejdon, ga gre njegova žena Penelopa iskat. To bo storila v nizu dirk s svojo raketno kočijo. Ja, dobre drogice žvalijo Francozi.



Šefovski obračuni kombinirajo streljanje in vožnjo. Pri temle spaku se je treba vešče premikati med stezami, ko na njih ni laserskih ovir, in prožiti rakete.

Od zgodbe sicer ni kaj dosti, a vsebuje simpatične reference na grško mitologijo (astronavtka Ariadna splete nit za harpuno) in rabi kot spodobno vezivno tkivo med dirkami, ki so srce špila. Vozilce pospešuje samodejno, na nas pa je, da v tekmi z drugimi do cilja pridemo s čimmanj zaviranja in zaletavanja. Dlje kot nam uspe priti, ne da bi kam treščili, bolj vratolomna je hitrost in več možnosti imamo za zmago. Vmes vozimo čez pospeševalna polja, streljamo in uporabljamo druge sposobnosti. Na primer kavelj, s katerim odstranjujemo ovire ter vlačimo sovrage k sebi, in teleport za prečkanje globeli. Kleč je v tem, da je energija za streljanje, pospeševanje, obstajanje in vse našteto enotna. Bolj kot uporabljamo veščine, kar običajno pomeni, da slabo vozimo, manj imamo življenjske moči in posledično bolj tvegamo crkot.

Zadnja Penelopa preseneti z marsičim, od domišljijskih dirk z raznoraznimi pogoji prek zanimivih šefov, pri katerih je treba dobro uporabljati posebne sposobnosti, do nelinearne strukture s poljubnim izbiranjem nizov dirk ter frpjskega nadgrajevanja vozila. Pa z lično, pisano grafiko z dosti animejske estetike, solidno štanc-glasbeno podlago ter kaotičnim, nekoliko eksperimentalnim večigralstvom za dva do štiri udeležence na istem računalniku. Vendarle je škoda, da ta plat ni polnomastna in razprostrta čez kampanjo,



Nekaj časa po štartu raba orožij ni dovoljena, nakar se marsikatera dirka spremeni v kaos pospeševanja, rešetanja in komaj nadzorovanega drsenja v ovinke.

saj je take igre nadmočno igrati v družbi, Penelope pa je usmerjen v samotarstvo. In da sta igranje ter napredovanje tako težka. Trzajoč nadzor, visoka hitrost, primaknjena kamera, katere potegnitev vznak je treba kupiti, obvezne zmage za napredovanje in dokaj hitre smrti iz Last Penelope naredijo igro, ki je kljub vsej risankavosti namenjena edinole predanim spretnežem. Bodo pa le-ti od nje dosti odnesli. ***Sneti***

Plug In Digital ● 13 EUR

PERILS OF MAN

Švicarska najstnica Ana Eberling prihaja iz dinastije ekscentričnih znanstvenikov. Pred leti je njen oče, ki se je bavil z neverjetnostmi, izginil, zdaj pa začne punca v bajti odkrivati sledove svojih prednikov. Spozna, da se fotr ni izgubil v prostoru, marveč v času. Skupaj z mehaničnim tičem se odpravi po njegovih stopinjah med dogodke pred stotimi leti. Tam skuša preprečiti katastrofe, kot sta požar v gledališču in brodolom, pri čemer so ji v pomoč čudežni naočniki Risk Atlas, ki osvetlijo nevarne objekte na prizorišču.

Scenarij se ne sliši napačen, celo zanimiv je, kajti časoplovba se je vselej izkazala kot posrečen žanrski prijem. A žal gre v tem primeru za neprivlačno in dolgočasno pustolovščino, ki sem jo s prisilo špilal po kratkih odlomkih mesec dni in pri tem celo spal. Anino počenje je neizrazito in nezanimivo, skopa prizorišča pretirano umetna in uganke razen nekaj izjem nič posebnega. Predmeti so pogosto steampunkovsko čudaški, rešitve pa nedomiselne in enoznačne. Ni nobenih logičnih zagonetk, ki bi v scenarij še kako sodile. Pri tem je rdeča nit linearna, potovanje skozi čas pa k igralni mehaniki ne doda ničesar, saj ne gre za svobodno prehajanje in časovne vplive v slogu legendarnega Tentacla. Obdobja so zaporedna in jih jemlješ bolj kot prostorske lokacije. Za nameček je konec odločno prehiter.



Takle prizor z lucasovskim nepravokotnim slogom še obeta, toda gre za eno slabših avantur zadnjega časa. Doživetja od Ane na prejšnji strani so mnogo boljše.

Dobršen del zaslug za nesimpatičnost ima takisto izvedba. Uživanju zavdajajo počasno deklinino premikanje, ki ga ni mogoče preskočiti, neroden vmesnik in 3D-grafika. Zaradi slednje je podoba nepodrobna, medla in odbijajoča, pri čemer globinskost in vrtenje kamere slabo vplivata na igralnost. Uporaba takega načina sicer omogoča prvoosebni pogled skozi omenjena očala, a ta košček je nerazdelan in sam sebi namen. Resnično povem vam, da že lep čas nisem špilal tako odbijajoče dogodivščine. Ob bogati knjižnici boljših je Perils of Men na dnu seznama priporočljivosti. Avtorji bi storili bolje, če bi idejo zapakirali v starinsko podobo AGSja, zastonjskega programa za izdelavo avantur. ***LordFebo***

IF Games ● 9 EUR

AUDIOSURF 2

Pojma nimam, če je nadaljevanje kultnega hitiča Audiosurf komercialno uspešno ali ne. Si pa želim, da bi bilo, kajti tako enostavnih, dobro načrtovanih ter vznemirljivih iger manjka. Srž ostaja enaka kot v prvencu, se pravi od zadaj gledano šibanje z vozilcem po traku, ki se vije po praznini. Na njem so simboli, ki so razporejeni glede na glasbeno podlago, podobno kot v Guitar Heru ali Frequency. Nekatere je treba pobirati, drugim se ogibati. Ko je pesmi in s tem traku konec, si deležen rezultata.



Audiosurfova zunanjost je na statični sliki videti nekoliko oglata in enostavna. Vendar ob kalejdoskopskem šibanju barv in najljubši muziki to komajda opaziš.

Tudi v nadaljevanju nivoji nastajajo naključno na temelju glasbe. Frekvenčne špice botrujejo vzniku barvnega bloka, ki ga poberemo ali se mu ognemo. Ni pa glasbena knjižnica določena vnaprej kot v Rock Bandu in druščini, temveč je mogoče vzeti katerokoli pesem. Naj sem poklikal Laibach, Beethovna, Rihanno ali soundtrack od Dark Knighta, koda je ustvarila zanimivo igralno prizorišče. Seveda je muzika z izrazitim ritmom primernejša od cviljenja orkestralnih gosli. Vendar se Audiosurf 2 dobro spoprime s katerokoli zvočno krajino, še bolje od enice.

Do razlik glede nanjo pride v nadgradnji osnove. Špil je namreč veliko bolj kot prej povezan s skupnostjo, kar se odrazi na več plasteh. Najbolj očitna je zaloga načinov udejstvovanja, ki ne pozna le osnovnega štepanja točk glede na barvna zaporedja, marveč poseže v Steamovo delavnico Workshop, kamor ljudje odlagajo lastne zamisli. Zaloga je tako že dodobra narasla in čeprav vse ideje niso posrečene, je zabavno krožiti med njimi in najti recimo nekaj, kar je jako podobno Bit Trip Runnerju. Takisto je moč zmodati predstavitvene kožice in ustvarjati svoje.

Najbolj posrečena je povezava s knjižnico Soundcloud, od koder je moč pobrati poljubno muziko, na primer kaj od slovenske chiptune zasedbe Roaches Remain. Poklikaš in igraš. Prav tako igra daje v ospredje komade neodvisnih ustvarjalcev, ki tvorijo dobro podlago za merjenje točkovnih moči na lestvicah. Tu takoj samodejno najdeš soigralce za tekmovalno večigralstvo. Seveda lahko uporabiš tudi lastno glasbo, ki je najbolj primerna v lokalnem multiplayerju za dva. Napredka pri samem igranju resda ni ogromno. Toda strošek nakupa upraviči večja eleganca tvorjenja nivojev in podpora spletni skupnosti, od glasbe do večigralstva. Naj bo za petminutne sprostitvene seanse ali večurni lov na rekorde, Audiosurf 2 seka! ***Sneti***

Dylan Filterer ● 14 EUR



Če pobrskaš po Workshopu, Steamovem odložišču domačih pogruntavščin, o katerem smo pisali minuli mesec, najdeš dosti alternativnih modusov in kožic.

FEIST

Dolgih sedem let je menda minilo od spočetja platformščine Feist. Garažni projekt švicarskega dvojca je namreč šele pred kratkim zrasel iz nedeljskega hobija v pravo službo. Tako smo dobili vzdušno reč, ki na prvi pogled sliči na Limbo. A tisti je poudarjal puzle, Feist pa je bolj akcijski in se opira na fiziko ter rabo okolij. S tem pa so težave.

Od desne proti levi to pot poskakuje okrogli cofek, ki se v gozdu uspe rešiti iz pasti. Njegov kamerad jo je odnesel slabše, saj so ga zajeli kosmati monstrumi, ki spomnijo na gorostase iz povesti V kraljestvu divjih bitij. Cilj protagonista je jasen – mora se prebiti skozi gozd in močvirja, preplezati skalnata pobočja, se spustiti v opuščen rudnik ter rešiti prijatelja. A premočrtna okolja so polna plenilcev, za katere je junaček le kocinast obrok. Hudo nemočno se bo počutil tudi zavoljo temačne muzike in vzdušne podobe, ki kaže le obrise, kot je to počel Limbo.



Podoba in muzika skrbita za moreče vzdušje, ki najbolj pride do izraza med boji z glavarji. Urnejši in močnejši so od cofka, tako da se iznajdljivost obrestuje.

Zalege je ogromno in njena smrtonosnost se tekom igranja le stopnjuje. Špičaste gosenice niso prehud zalogaj, a kmalu se jim pridružijo letečneži, bljuvajoče gliste, pajki, ki vselej uletavajo v skupinah, in čebele, ki žogico ostrostrelsko obmetavajo z želi. Še dobro, da zna mali s tal pobirati robo. Tako tepe s palicami ali meče češarke in skalovje. Ko sklati čebelo, jo lahko pobere in domiselno uporabi kot kanon. A večino časa beži, saj orodij ni veliko. Največkrat se panično otepa beštij, medtem ko skuša ugotoviti, kako priti naprej. Zdaj mora splezati s pomočjo lepljivih semen, s katerimi ustvari ploščadi, nato zanihati viseč hlod. Premostitve ovir so načeloma posrečene, moti le, da mestoma ni jasno, kaj je treba storiti oziroma je pot zaprta, nakar se čez nekaj časa čudežno odpre.

Problem je ta, da prepogosto crkneš zavoljo lebdeče fizike in neumornih sovragov. Cufek sam od sebe omahne na špičevje ali se kam zatakne, izbljuvki ga ostrostrelsko prepičijo iz neznanokje ali ga spešta past. Za nameček znajo biti nadaljevalne točke daleč vsaksebi. Vsaj življenj je neskončno. Nadležno je tudi, da ni življenjske črte, ki bi jasno dala vedeti, da smrt čaka za vogalom. Tako se je treba zanašati na občutek – dve ali tri klofute cofek prenese, pasti in špice pa ga ugonobijo nemudoma.



Štiri tematsko različna področja imajo drugačne sovrage. Najbolj nadležni so tisti, ki znajo streljati. Cof jih sklati s češarkom, nakar jih uporabi kot pokalico.

Feist ima sicer par kul idejic, kot je fora s čebelami, ter vzdušno podobo, muziko in svet. Dogaja tudi peščica šefov, ki so trdovratni in zahtevajo nekaj premisleka. Enega je treba zvabiti v past, drugemu teniško odbijati žareče krogle. Tudi nadzoru se sčasoma za silo privadiš. A kaj, ko je takrat triurne odpravice že konec. Za sabo pusti grenak priokus, saj je zavoljo kilavega nadzora vse preveč odvisno od sreče. Za nameček se pojavi kak hrošč oziroma se špil ravno po koncu posebno težavnega odseka sesuje. 15 evrov je tako za par uric trpljenja odločno preveč. ***Kavbojc***

Finji ● 15 EUR

MAGNETIC: CAGE CLOSED

Takoj ko poženeš Magnetic, ti postane jasno, da so se avtorji zgledovali po Valvovem Portalu. Kakor v omenjeni uspešnici prevzameš nadzor nad junakinjo, ki je ujeta v skrivnostni ustanovi in edina pot iz nje vodi skozi niz arkadno-miselnih preizkusov v prvi perspektivi. V turobnem vzdušju tako raziskuješ laboratorijske sobe, v katerih rešuješ uganke z magnetno puško. Ta objekte bodisi privlači, bodisi odriva. V igri ni nikakaršnega boja, marveč zgolj mozganje ob premikanju kock na stikala za odpiranje duri in prestavljanju polic, da si ustvariš stezo čez ovire, kot so špice, plin ali ogenj. Oziroma uporabljati namagnetena polja, da se potegneš čez ovire.

Igranje je spočetka obetavno, vendar se na daljši rok ne poravna s Portalovim. Večina miselnih orehov je namreč precej osnovnih in lahkih, rešitve pa se ponavljajo. Ko pridejo na vrsto nekoliko naprednejše puzle, se igra odrezano in naglo konča, pri čemer kar devet pretežno slabih zaključkov in nekaj vmesnih vejitev poti ne pripomore k privlačnosti. Škoda, ravno tistih nekaj ugank na koncu pokaže, kaj bi Magnetic lahko postal, če bi vanj vložili več truda. ***Beško***

Gambitious ● 15 EUR



S Portalom je podobno kot z Zeldami. Oponašalcev je malo, ker je zelo težko uloviti njihovo magijo in ponoviti kompleksnost. In glej, Magneticu ni uspelo.



Klopot močnih vitezov

Priljubljena zastonjkarska kvartopirščina Hearthstone je dobila drugo veliko razširitev, The Grand Tournament. Oprodo Snetija potacajo mišičnjaki na iskrih vrancih, zmaji, RNG in zdaj že dodobra očiten power creep.

Odkar je Blizzard marca lani po mesecih beta testa uradno izdal Hearthstone in je ta z osebnih računalnikov skočil na tablice in telefone, dnevi za marsikoga niso več enaki. "Grem eno na hitrico!" se pridušaš tako med pisarniškim delom kot med prevažanjem z javnim prevozom ter obiski belega piedestala. V hujših primerih deck sestavljaš celo med obedi in karnalnimi aktivnostmi. Še tega se manjka, da v ekstazi zarjoveš "Alexstraszaaaaaa!" Pa razlagaj, da si mislil eno drugo Sašo ...

Skratka, odvisnost od Hearthstona ('Hearth', kar pomeni ognjišče, ne 'Heart' kot srce!) zna biti huda zadeva. Nedvomno jo čuti lep delež od več deset milijonov igralcev, ki so si bodisi ustvarili račun, bodisi se redno udejstvujejo. Zlasti kakih sto tisoč tistih, ki so na rangirani spletni lestvici dosegli status legende, kamor so v dvobojih z naključnimi igralci priplezali od najnižjega, 25. nivoja. Prav ti resneži so bili prvi v vrsti, ko je Blizzard omogočil vnaprejšnji nakup petdesetih zavojčkov kart za razširitev Grand Tournament. So ob odpiranju pakeljcev dobili migetajoč prst v rit ali nekaj, kar je špil dvignilo na naslednjo raven?

Moj gospod!

Suhoparno rečeno je Turnir viteško-humorno obarvana razširitev, katere naziv in tematika sta povzeta po raidu v dodatku Wrath of the Lich King za World of Wacraft. Za razliko od 'avantur' Naxxramasa in Blackrock Mountaina je brezplačna, enako kot Goblins vs Gnomes. Ker ne plačaš ničesar, nisi deležen novih enoigralskih fičrov, kot so ječe s šefovskimi nasprotniki, temveč srednjeveško turnirskega ozadja, zadnjih stranic za karte in najvažnejšega – 132 novih kart. Te pridejo v ločenih zavojčkih, torej zdaj kupuješ ali dobivaš pakeljce za osnovno igro, Gnome in TGT, kot je Tournament znan med brati. Vsi stanejo enako, sto zlatnikov ali okrog evra in pol.

Za razliko od Gnomov, ki so prinesli meche, je TGT bolj ambiciozen. Ne gre le za to, da si z njim deležen boljših nagrad za udaren položaj na spletni lestvici in da so uleteli vitezi. Med njimi Murloc Knight, ki iz praznega niča čara istoimenske žverce. Prišla je denimo mehanika 'joust', ki iz obeh deckov po zgledu viteškega boja povleče naključni karti in ju primerja, nakar se nekaj zgodi, na primer karto potegne tisti, ki je ugledal dražje bitje. In avtorji so udejanjili svežo mehaniko 'inspire', ki se tiče herojskih moči.



Partije, ki vsebujejo veliko kart iz Turnirja, so precej drugačne kot običajne. Predvsem jih je hitreje konec, saj inspire in joust omogočata hitro rast podanikov.





Če uporabiš pravi denar, so razširitveni pakeljci ustrezno cenejši. A četudi rukneš 50 evrov za toliko 'boosterjev', iz njih pričakuj le prgišče legendarnosti.

Junakov žal ni novih in jih tudi nimajo v načrtu, vendar so njihove veščine odtihmal intimneje povezane z 'navdihnjenimi' bitji. Pri nekaterih vsako sproženje herojske moči prikliče novo kreaturo, druga so taka, da si pri tem nabirajo napadalno ali obrambno moč, in tako naprej.

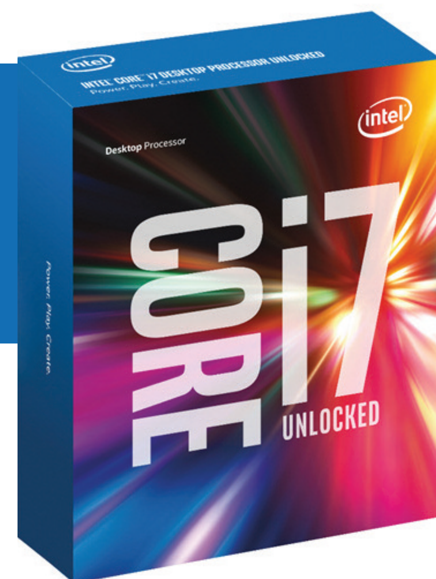
Navihana navdihnjenost

Inspire se sliši kot čisto simpatičen prijem in v mnogih primerih tudi je. Vendar pomaga v Hearthstone zanesti nekaj, česar so z razširitvami deležne praktično vse sorodne igre: power creepa oziroma vse večje silovitosti gradnikov. Temu sem prisostvoval v Magic: The Gatheringu, kjer je bilo moč že koncem devetdesetih zmagati v prvi potezi (se spomniš Tolarijske akademije?), in Heroes of Warcraft na to ni ostal imun.
Nekatere TGTjeve karte, ki jih craftajo in igrajo vsi, so namreč nesramno močne. Med splošnimi je prah takoj letel za Justicar Truehearta, ki ob prihodu na ploščo za stalno bistveno okrepi herojevo moč. Potom njega si je tamal problem z warriorjem nabrati na ducate oklepa, saj namesto dveh čaraš po štiri na, coprnica pa dela po dva demidža. A to ni edina karta, ki vznemiri HSjevo uravnoteženost. Kako ti zveni paladinov valpet 6/6 za šest mane, ki ob priklicu pozove po eno od vsake vrste secreta v kupčku? Ali shamanova nesramnost, ki da +1/+1 slehernemu bitju v roki in v decku?

Afroameričan, prosim te!

Res je, da je z Grand Tournamentom Hearthstone dobil prepotrebno svežino, kajti decki za plezanje po rangirani lestvici so bili nekoliko postani. Face hunterjem in control warriorjem se odslej zoperstavlja več kupčkov, na primer dragon priest in dreadsteed warlock, medtem ko je bil zapostavljeni shaman deležen orenk podpore. Ampak TGTjeve mogočnice zagrenijo marsikatero partijo, sploh tistim, ki nimajo zlata, prahu ali pravega denarja, da bi prišli do orenk kart. Kajti po stari navadi je večina od tistih 132 novih podobic čistega šodra. K temu je treba primisliti karte z nepredvidljivimi posledicami, na primer tiste, ki ob smrti kličejo minione, ali čarovničin urok Unstable Portal iz GvG, ki je sposoben za nizko ceno v zgodnji fazi igre izpljuniti Ysero.
Hearthstone je po zdajšnji obliki Grand Tournamenta sicer še vedno zabavna in pisana kvartopirijada, ki ne zlorabi brezplačnega poslovnega modela. Toda zaradi power creepa in naključij oziroma RNGja (Random Number Generator – po domače sreča), ki so vdelana v njegov temelj, je postal nekoliko manj primeren za resno, kaj šele e-športno udejstvovanje. Bo Blizzard reagiral?

INTEL SKYLAKE – od megahercev proti celostni izkušnji



Leto je naokoli in čas je za nastop nove, šeste generacije Intelovih procesorjev core. Aggressor pojasni, zakaj je arhitektura skylake ena prelomnejših, čeprav to na zunaj ni očitno.

Kot nemalo hardverskih veteranov tudi sam izviram iz časov, ko je študentarija navdušeno navijala procesorje celeron 300A. Malo zaradi prestiža, a tudi zato, ker smo pohitritve v resnici občutili pri hitrosti izvajanja programov. Sčasoma so CPUjem veter najprej odvzele grafične kartice, nazadnje pa še premik v mobilnost, kjer se bolj ceni varčnost kot hitrost.

Kot trdninski navdušenec sem se na delavnici v Londonu, kamor nas je Intel povabil na vpogled v drobovje najnovejše procesorske arhitekture skylake, sprva počutil kot tujec. Čeprav so nam predavali inženirji iz najožje ekipe, ki je snovala novi izdelek, niso izgubljali besed o frekvencah, predpomnilnikih in voltažah. Zato pa toliko več o množici tehnologij, ki novi srčiki dajejo kopico funkcij. Z drugimi besedami: Intel ne prodaja več strojev, marveč rešitve in izkušnje. Ta občutek je seveda prisoten že več zadnjih let, a še nikdar toliko kot ob skylaku.

Najširši arzenal

Računalništvo je obširno področje, ki sega od zapestnih ur do supermašin za simuliranje orkanov. Projektirati procesorje za slehernega od segmentov bi bilo sila drago, zato si podjetja prizadevajo zasnovati skupno rešitev za čimvečji spisek nalog. Izberejo si neko srednjo točko, nakar načrtovani čip z rezanjem silicija prilagodijo manjšim izdelkom, z dviganjem frekvenc pa večjim. Pri Intelu so v preteklosti štartali pri namiznem PCju, nakar so procesor skrčili za laptope in ga zredili za strežnike. Do predlanske družine haswell, kjer so štartali na mobilnem delu. Od tedaj dalje je izhodišče pri prenosnikih, medtem ko so namizni PCji v drugem planu. Odločitev je logična, saj delež notesnikov že vrsto let raste na račun velikih škatel. Kako zaostreno je stanje, smo lahko videli lani, ko haswellov naslednik broadwell sploh ni dobil klasičnih desktop izvedenk!

Skylake, ki je prispel za broadwellom, nam prave namizniške procesorje torej prinaša po dveh letih suše. Gre za stasite žverce, od katerih sta dve odklenjeni, i7-6700K in i5-6600K, namenjeni prav zanesenjaškim navijačem. S prvo sem se poigral tudi sam. A vendarle je glavna odlika skylaka ali šeste generacije core, ki jo podjetje iz Santa Clare izpostavlja, drugje. Ta arhitektura premore največji razpon namembnosti in velikosti doslej. V repertoarju, ki so ga splovili na prvi september, na spodnjem koncu najdeš inačice s 4,5 vati električne porabe za PC-paličice in tablice, kjer je poprej ždel manjši procesor atom. Sledi množica prenosniških in namizniških izvedenk, vključivši prvič xeone za notebooke (!), dočim bodo na vrh pozneje prišli še strežniški monstrumi in osemjedrni 'extremni' navijači. Zelo impresiven dosežek inženirjev, ki pa se bo v glavnem poznal na prihranku v Intelovi denarnici, dočim običajnemu uporabniku ne bo viden.



Odklenjeni cori K so prišli že avgusta, večino preostalega repertoarja pa so predstavili na berlinskem sejmu IFA v začetku meseca. Veliko je transformerskih laptopov 2-in-1, ki so za MS in Intel še vedno prihodnost.

Prva korist, ki naj bi jo opazil slehernik, je znova manjša poraba, ki naj bi bila trikrat nižja od tiste mobilnih CPUjev izpred petih let. Intel od prvih corov procesorje načrtuje po načelu 'tik-tak', kjer eno leto zamenja arhitekturo in naslednje pomanjša proizvodni proces. Ker je broadwell lani pomenil zmanjšanje z 22 nanometrov na 14, je skylake potemtakem nova arhitektura na isti, 14-nanometrski proizvodni liniji. Izboljšave glede na predhodnika so torej prišle v spremembah v drobovju. Na primer tehnologiji Speed Shift, ki procesorju omogoči sporazumevanje z operacijskim sistemom, da mu ta pove, kateri program je zagnan in kako je moč najbolje varčevati z elektriko. Pod OS mislim Windows 10, ker podpore za druge ta hip še ni. Za 8.1 je bržčas ne bo, OS X je še v zraku.

Švicarski nož se odpre

O vseh strojnih podrobnostih nima smisla pisati. Namesto tega se je treba ozreti po funkcijah, ki so jih snovalci vgradili. V prvi vrsti je to transkodiranje videa s pomočjo izrisovalnika grafike, ki je vdelan v procesor. Sleherni čip ima vgrajeno vsaj najmanjšo grafično rešitev GT2 s štiriindvajsetimi senčilnimi enotami. Poleg risanja trikotnikov znajo pomagati pri maličenju videa. To pot med drugim odkodirati 4K-video po standardu HEVC ali ga kodirati s tehnologijo Quick Sync. Slednja po novem pozna način 'fixed-function' za pakiranje v ločljivosti do 4K s kodekom H.264 za vse od videokonferenc do brezžičnega pošiljanja slike na televizor čez WiDi. Snovalec grafičnega dela v skylaku, dr. Wen-Fu Kao (ne se smejat), mi je zatrdil, da so se posebej posvetili kvaliteti pri nizkih bitnih tokovih, kakršni se običajno uporabljajo pri streamanju iger!

Medijskemu udejstvovanju je nasploh posvečenih veliko pretikal. Skylake nativno podpira 4K-monitorje (z irisom pro celo tri!) in celo s plašnimi mobilniškimi inačicami na njih poganja nekompresiran video. To je naravnost neverjetno, saj si doslej za to potreboval grafične kartice najmočnejšega ranga. Vgrajeno ima strojno podporo Intelovi tehnologiji RealSense za tolmačenje kretenj, ki si jo gigant že od predlani prizadeva potisniti v ospredje. In podporo vpisovanju s prepoznavo obraza v Oknih 10. Intel je tokrat z Microsoftom tesno sodeloval – v matično čipovje vdelano vezje za zvok zna namreč strojno pospeševati Cortanino prepoznavo govora.

Če se premaknemo še do kamer, najmanjše tablične in ultrabookovske inačice procesorja vsebu-

jejo strojno podporo zajemanju slike. Nanje lahko priheftaš do štiri kamerice, na primer go pro, v en 360-stopinjski posnetek ali dva ločena streama, kar pride prav na tablicah z dvema snemalnikoma na sprednji in zadnji strani. Namenske funkcije zaključuje nov repertoar zaščitnih tehnologij. Software Guard Extensions je denimo nabor inštrukcij, s katerimi zna operacijski sistem program zagnati v zaprti kletki, kjer mu virusi ne morejo do živega.

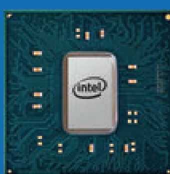
Kljuse, ali pač?

Ampak hej, porečeš, boš kaj povedal o hitrosti in megahercih?? Bom, za namizniškega žrebca core i7-6700K. Pokazal je, da je Skylake pri istih frekvencah precej malo – za nekaj odstotkov – hitrejši od haswella. A ker utripa z okroglimi štirimi gigaherci, kar je pol GHz več od i7-4770K, na koncu izpade za okoli petnajst procentov hitrejši v programih, ki so bistveno odvisni od CPUja. V igrah, kjer vladajo grafični proci, seveda manj. To je malo in kdor je čakal naspidiranega dirkača, bo imel dolg nos. Isto velja za vdelano grafiko, kajti namizniški cori šeste generacije poznajo le najšibkejšo verzijo, ki lahko poganja recimo Hearthstone. A kaj takega je v časih premika k mobilnemu logično. Že več let velja, da se ti splača osrednjo srčiko menjavati kvečjemu na pet let in tu so novinčevi doprinosi bolj opazni, saj prve core prehiti za skoraj dvakrat.
Namiznega skylaka je treba razumeti kot nastop nove platforme. Z njim se zamenja podnožje in novince lahko posadiš zgolj v LGA 1151! Ob boku hodijo nova čipovja, od katerih je ta trenutek dosegljivo H170. Nadalje smo dobili podporo pomnilniku DDR4, ki smo ga prvič ugledali lani z ekstremnimi osemjedrniki haswell-E. V bistvu skylake prepozna tako njega kot predhodnika DDR3, toda slednjega le v nizkovoltažni inačici DDR3L, zato bodi pazljiv. Večina matičnih plošč prebavi le eno sorto, dočim v tistih redkih, ki prenesejo obe, v vtičih ne moreš hkrati imeti trojke in štirice. Krmilnik za DDR4 je dvokanalen, kar pomeni, da se najbolj odlikuje, ko je v režah sodo število paličic. Načeloma se ti ne splača več kampirati pri DDR3, saj so cene štirice v zadnjem letu strmo padle.
In nenazadnje, izdelki serije K so namenjeni navijalcem. Zato imajo odklenjeno tako frekvenco kot njen množilnik in ekstremni overclockerji z dušikom že postavljajo rekorde. 6700K sicer ni rojen navijač, a ga je moč zlahka prignati do 4,5 GHz na zraku. Čeprav ne vem, čemu bi to večina ljudi počela, ker je elektriko bolje nameniti grafični kartici, če že. V bistvu smo lahko srečni, da serijo K sploh imamo, in hecno je, da so prva prišla na police. Julius Mandelblat, 'oče skylaka', je odkrito povedal, da je to posledica navodila iz marketinškega oddelka. Očitno ima Intel navijače še vedno toliko v čislih, da se jih je usmilil z namenskim produktom.



Letošnje leto označuje prihod miniračunalnikov v obliki ključkov. Vtakneš jih v zaslonov HDMI-vhod in to je to. Model stick 300 od Lenova, ki poganja Windows 10, bomo predstavili prihodnjič.

KAKO SPOZNAM SKYLAKE?



Arhitektura skylake stoji za izdelki core šeste generacije, ki jih spoznaš po šesttisočici, kot je na primer navijalski core i7-6700K, ki je bil na preizkušanju. 'K' pomeni odklenjeno navijalsko inačico. Najvarčnejše, tablične verzije nosijo lastni naziv core M3, M5 ali M7. Ultrabookovske imajo pripono U, prenosniške H in Q, namizniške pa so brez, z izjemo inačice K. Hecni so posebneži HK, ki označujejo navijače za laptope. Če je pomemben tudi grafični del čipa, ima ta odslej naziv HD 500. Pomembno je vedeti, da serija iris ni več omejena le na najmočnejše inačice, saj to ime sedaj kaže na slehernі čip z dodatnim video ramom, ki jih je kar dosti. Dražji irisi pro pridejo šele koncem leta.

Skupek zanimivosti

A ravno ta podatek še bolj izpostavi, da je lov za megaherci postal ozka niša. Surova moč je danes skorajda nepomembna v primeri s celostno izkušnjo, ki jo izdelek ponuja. To pomeni, da si hčerka na Skypu ne skuri nog, če laptop uporablja na kavču. Ali da ti HD-video ne preskakuje, če si ga hočeš ogledati na tablici. Intelovi procesorji niso več oblike 'en deček za vse', ampak kolonije delavcev, specializirane za množico nalog. To nam je novinarjem dal vedeti tudi velikan sam, ko sedaj prvič sploh ni povedal števila tranzistorjev v čipu, ker da je za končnega uporabnika to nesmiseln podatek. Pravzaprav je res. In zato prvič v vsej dobi testiranj ne prilagamo grafa z rezultati, ker je enostavno brezveze. Različnega programja je toliko, da bi s tabelami lahko zapolnili več strani, AMDji pa niso več smiseln nakup. Sklep pa je spričo enakih cen isti kot že nekaj let zapored: če imaš napravo ali procesor, star štiri ali več let, se ti skylake oziroma core šeste generacije splača, drugače verjetno ne.
'Verjetno' zato, ker bo slehernik, ki ga bo imel, v zaznavni prednosti pred ostalimi. Le da ne spričo hitrosti, marveč funkcij, ki postajajo vse pomembnejša podrobnost čipov, na katero velja biti pozoren. Hitrejši Quick Sync za streamanje na Twitch, podpora kameram in prepoznavi obrazov – vse te lastnosti lahko v določenih okoliščinah pridejo močno do izraza. Zlasti, če v te namene uporabljaš mobilno napravo, kjer je prostor omejen in so takšne dobrote dragocene. Znova se bo treba naučiti brati kratice na izdelkih, če boš kot maher nucal tovrstno mašinco. Ostali, ki bodo v bližnji prihodnosti kupovali prenosnik, tablico ali PC ključek, pa naj si samo zapomnijo, kako so skylaki označeni. Mogoče se kot starokopitni hardveraš res počutim malo dinozavrsko, a to ne pomeni, da novi procesorji niso od vseh doslej najbolj z žavbami namazani.

DVA MOBI- DIKA

Vsi ga uporabljamo za isti namen, le izvedenke, blagovne znamke in barve imamo drugačne. Berač ima pol cenejšega od bogatina, vendar je učinek enak. Kaj je to? Lahko toaletni papir, lahko mobitel. LordFebo meni, da je pisanje o novih aparatih čedalje bolj podobno pametovanju o ritnih brisalcih – torej nesmiselno. Vseeno predstavi dve ~~rolci~~ ploščici.



Huawei P8, ki pride z belim, črnim, zlatim in srebnim pročeljem, na otip ni napačen aparat, ki bi lahko z nižjo ceno in določenimi spoliranostmi bolj ogrozil tekmece. Galaxy edge plus v takenakih barvah je po drugi plati višek tehnološke ponudbe in za prste obliznit. No, ne preveč, saj se je Samsung letos odpovedal vodoodpornosti.

HUAWEI P8

Kot v marsikateri IT-branži se tudi v mobilniški karte hitro mešajo. Prvi mobiteli so bili ameriški, nato so povedli Finci, Švedi in Japonci. Dandanes imajo največji delež Korejci, Evropa je čisto popušila, dočim Japonsko izven meja predstavlja praktično le še Sony in še ta ima eno nogo v grobu. Ameriško zastavo vihtita Apple in Microsoft, dočim tajvanski HTC in kanadski Blackberry ne vesta dobro, kaj bi sama s sabo. Z odločnimi koraki pa svet osvaja Kitajska. Lenovo je kupil Motorolo in na zahod se širi čuda še včeraj nepoznanih blagovnih znamk. Med prvimi desetimi proizvajalci je menda kar polovica kitajskih: Xiaomi, ZTE, Coolpad, TCL in na tretjem mestu Huawei. Slednji je zadnje čase okrepil prisotnost v Sloveniji, po novem s paradnikom P8.



Huaweijevo okolje sestoji zgolj iz zaslonov namizja, kjer so nucniki in widgeti eden čez drugega. Notifikacijski meni deluje iphonovsko, moti pa, da na njem ni krajšnic za osnovne zadeve kot drugod.

Dotični model je z obeh strani ravna ploščica precej nevtralnega videza. Zavoljo oblike in aluminijastega roba ter zadka spominja na pretekle različice iphona, dasi je nezgrešljivo večji, saj ima 5,2-palčni zaslon. Temu barve dajejo tekoči kristali, ne organske diodice, vendar je kakovost, zlasti črna, presenetljivo dobra, opazno boljša kot od samohvaljenega Sonyjevega. Pri tem je displej širok 'le' 1080 stolpičev. Tudi po ostalih železninskih alinejah P8 ni rekorder. Njegov osemjedrni procesor, razdeljen na dvakrat po štiri sredice, je kitajske izdelave in precej počasnejši od drugih rešitev. A v praksi ni čutiti nikakršne podhranjenosti, niti slabše razločnosti napram tekmecem. Hearthstone deluje! Nasploh je vsa ta gonja za herci, piksli in bajti v androidnem taboru ridikulozna. Iphone s pol manj vseh enot delo opravi najmanj enako naglo, če ne hitreje.

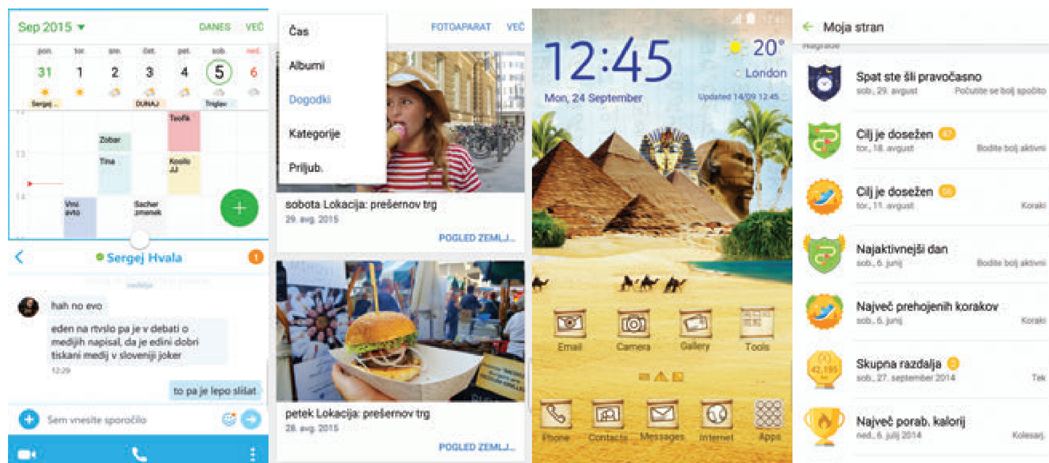
Telefon ima par samosvojskosti, recimo nabor lepih, menjajočih se ozadij, možnost dlje časa odprte zaslonke za zanimivo igro luči na posnetkih in par krajšnic na zaklenjenem zaslonu (na sliki zgoraj). Drugače pa gre za precej generičen in ne prav všečno oblikovan sistem. Par opravil terja po nepotrebnem klik več (recimo bližnjice do wifija, bluetootha in svetlosti niso na voljo takoj ob potegu roletnega menija), na TV ni moč niti zrcaliti zaslona, niti pošiljati slik iz galerije ... Najbolj nenavadno in moteče pa je, da namizje ni ločeno od celotnega skupka aplikacij. Vse ikonice so namreč na desktopu oziroma na več njih. Prednameščena je cela vrsta nucnikov z vseh vetrov in pol ducata brezveznih demoiger, toda kakšne dodane vrednosti v smislu gratis oblakovnih gigabajtov kitajec ne ponuja. Razočaranje je, da napravica ne beleži niti korakov, saj priložena fizkulturna aplikacija terja zapestnico.

Huawei se hvali, da njihov terminalček pri visokih hitrostih lovi bolje od konkurence (katere?). To morda pride do izraza na TGVju in shinkansenu, na slovenskih železnicah pa ne. Prav tako nisem opazil hitrejšega povezovanja na tujem, na kar naj bi cikal fičr 'roaming+'. Od pozitivnih alinej velja omeniti FM-radio in utor za SD-kartico, a po drugi plati fon nima brezžičnega polnjenja, infrardeče lučke za krmiljenje drugih naprav in tahitrega wifja 802.11ac. Pod črto model P8 kljub svoji zastavonošnosti pade v srednji razred, na kar nakazuje cena 480 evrov. Osebno se mi zdi glede na ponujeno še ta postavka visoka. Sicer z njim deluješ čisto zadovoljivo, vendar nič več kot to. V paketnih ponudbah operaterjev za dva evra več na mesec dobiš mnogo mnogo bolj navdušujočo galaksijo S6. A tako ali drugače je Huawei tukaj, da ostane. Kot tretja največja fabrika na svetu je čisto mogoče to novi Samsung. Google mu dovolj zaupa, da bo naslednji nexus nosil njegov emblem.



Čeprav fotografski del ni specialen in, OMG, nima niti 4K-videa, v resnici P8 dela lepe fotke. K temu nekaj prinese tudi bliskavica z diodama različnih temperatur. Na sliki pa je resnični izdelek načina light painting, ki dlje časa lovi fotone. Stojalo obvezno.

	Huawei P8	Galaxy S6 edge+
Mere	145 x 72 x 6,4 mm	154 x 76 x 7 mm
Teža	144 g	153 g
Zaslon	5,2”, LCD, 1080	5,7”, AMOLED, 1440
Čipovje	hisilicon krin 930 4 x 2 GHz, 4 x 1,5	exynos 7 octa 7420 4 x 2,1 GHz, 4 x 1,5
Pomnilnik	3 GB	4 GB
Shramba	16 GB	32 GB
Fotosenzorja	13 / 8 MP	16 / 5 MP
Baterija	2680 mAh	3000 mAh
Posebnosti	FM-radio, SD-kartica	merilnik utripa, stabilizator, IR-lučka
Cena	480 EUR	900 EUR



Samsung je čez čas kar dobro porihtal tako aplikacije kot dizajn. Mečina ponuja res veliko, od razdeljenega zaslona prek različnih tem do fitnes aplikacije, ki beleži premike nog, spanec, popito vodo in delovanje pumpe. Sistemskih zmožnosti je precej več, kot jih nuca navaden človeček, toda velika večina jih je uporabnih.

SAMSUNG GALAXY S6 EDGE PLUS

Štiri leta zapored sem hvalil hrabro ekransko veličino Samsungovega galaxyja note in bil obenem vedno znova skeptičen do resnične uporabnosti priloženega pisala. Za tiste z risarsko žilico je stilus čisto fajn za poigrati se, prav tako za zamotitev otrok. Toda zapisovanje, čečkanje in vmesniško motoviljenje z njim ni šlo v promet. Velika večina lastnikov ga kratkomalo ni nikoli izvlekla. Očitno je to spoznal tudi Samsung, zato je po novem prvenstveno tržišče za note 5 pismenkasta Azija, dočim ga v Evropi sploh ne prodajajo. Seveda pa to ne pomeni, da ljudje tod naokoli ne maramo za velike displeje. Navsezadnje so Korejčevemu zgledu kljub uvodnemu posmehu sledili vsi proizvajalci vključno z ošabnim Applom. Zato je na policah od tega meseca naprej povečan S6 edge s pripono plus.

Ekran je s 5,1 zrasel na 5,7 prstov, delovnega pomnilnika je po novem 4 gigabajte in baterija je malce večja. Vse ostalo, od kamere prek ločljivosti do tipa procesorja, pa ostaja dopičično enako modelu S6 edge, ki so ga predstavili aprila. To pomeni najboljši možen zaslon, katerega tehnologiji AMOLED pojem hvalnico že od prve galaksije dalje, tipke na ohišju, ki ne krnijo vidnega polja, in hoten dizajn, zlasti v nečrnih barvah. Nadalje navduši odzivnost, naj gre za sistemske operacije, dvostisk osrednjega gumba za priklic fotografiranja ali odklep s pomočjo prstnega odtisa. Samsung se je sicer odpovedal lovljenju analognih radijskih valov in shrambni razširitvi – oboje opravičuje z nepotrebnostjo –, toda zato kot najbrž edini poseduje vse druge pritikline. Napravica simulira daljinec, sodeluje s televizorji na več načinov, meri srčni utrip, stres in kisik v krvi, šteje koračnost, mehansko stabilizira snemanje, omogoča polnjenje na polnilnem podstavku, je v primeru izgube izklopljiva na daljavo in podpira miniaturno tipkovnico, s katero je videti kot blackberry.

Pred leti sem samsungom poočital švoh sistemski dizajn in prenasičenost z neuporabnostmi. Oba očitka ne držita več. Okolje, torej ikonice in hišne aplikacije, so lične, prednaložen pa je zgolj osnovni softver, dočim je treba preostanek Samsungovih aplikacij potegniti z njihove tržnice. Med njimi velja izpostaviti uporaben Kids Mode z mnogimi zabavnostmi za deco, Game Recorder+ za komentirano snemanje špilanja in deljenje na YouTubu ter SideSync, ki telefon v celoti preslika na PC ali drugo tablico, tako da ga lahko enostavno puščaš v torbi. Dasi sta celoten softver in vmesnik načeloma zloščena, nasploh v primerjavi s huaweijem, pa nekaj reči pogrešam. Neznanokam je izginila uporabna zgodovina komunikacije, ki se je poprej izpisala med klicem. Nadalje se mi ne dopade beden okrogli portretek sogovornika, ki je bil nekdaj polzaslonski. Prav tako ostaja stara nedodelanost: rokovanje s kontakti v navezi z družbenimi mrežami v slogu Windows Phone. To bi moral pravzaprav rešiti že Google v osnovi.

Čez rob uvihani organični ekran, ki je najbolj očitni privlak modelov edge, ni zgolj všečna dizajnerska finta, marveč ga Samsung prodaja kot koristen vmesniški element. Ta rob lahko žari v prednastavljeni barvi klicočega oziroma zgrešenega klica, tam so nanizane bližnjice in ob ugasnjenem zaslonu se tam v eni vrstici izpišejo notifikacije ali vesti. Toda vse našteto je po mojem mnenju brezveze. Ni niti uporabno, niti ne deluje dobro, saj često drgneš in drgneš tisti zapognjeni del in se ne zgodi nič. Poleg tega pristop ni povezan z uvihanostjo, ki meri le par milimetrov. Če imaš mobilnik pred sabo, bo tam izpisani SMS videl tudi tisti na drugi strani mize. Ajd, če bi bila stranica visoka pol centimetra ... Dotični 'edge' se mi je dopadel edinole ponoči, kjer je na trakcu ves čas diskretno izpisana ura. Ampak ta bi bila lahko tudi na ravnini.

Applove zaokroženosti in miline S6 nima, kajti nekaj je korejskega, nekaj Googlovega, za dobro mero pa še Microsoftov Office in OneDrive kot uradna oblačna omara. Silne specifikacije so tam le zato, ker je Android tako slabo optimiziran. To se najlepše pokaže pri pomnilniku, ki ga je resda preseratorske štiri gigabajte, nakar odkriješ, da ga je skoraj pol giga 'rezerviranega' in dodatnega dva giga uporabljenega v trenutku prižiga. Iphone za enako svilnatost in vsemogočnost potrebuje en sam gigabajt. A po drugi strani ima Googlov sistem svoje prednosti pred pretirano ozkim in samovšečnim iOSom, katerega omejitve so včasih docela nerazumljive. In v tem taboru je, kar se mene tiče, galaxy edge S6 plus najboljši ~~klient za Hearthstone~~ terminal, pika. Za tiste, kajpakda, ki jim je tovrstna priprava računalnik, ne zgolj fon. In ki nosijo s seboj torbico, v kateri imajo skoraj jurja odveč.


Kamero ima edge+ najboljšo. Štarta se v hipu, zajema upočasnjeno, pohitreno, v 4K, v HDR in RAW, umirja posnetek in po novem v živo deli z linkom do YouTuba. Goraj pa eden od učinkov.



Samsung tako kot Apple omogoča nadzor telefona na PCju. Na tak način lahko opravljaš klice – če imaš seveda mikrofon. Morata pa biti obe napravi na istem wi-fiju. Če pozabiš fon v službi, ne gre.


Brezžični indukcijski polnilnik po standardu Qi stane okoli 60 evrov. Baterijo napolni skoraj enako hitro, vendar bo tehnologija postala širše uporabna, ko bo vdelana v mize, šanke in druge podlage.

Velika prihodnost majhnega

Človekova sposobnost finega rokovanja s snovjo se seli od mikroskopsko majhnih celic proti njihovim sestavnim delom – molekulam in atomom. Aggressor se ozre po področju nanotehnologije, ki obeta odpravo bolezni in dvigala v vesolje. Pa morda podivjane horde nanobotov, ki bodo ves planet prebavili v sivo žolco.

Razvoj modernih zdravil stane evrske milijone in nesporno gre za cvet visoke tehnologije. A hkrati se te spojine v telesu dostikrat obnašajo kot sloni v trgovini s porcelanom in 'pozdravijo' še kaj tistega, česar ne bi smele. Njihova sestava pač sloni na našem nepopolnem razumevanju kompleksnih kemijsko-bioloških procesov, v katere skušamo vriniti nove reagente. Kaj pa, če bi imeli sredstvo, ki bi z brezpogojno natančnostjo našlo in izničilo samo in le bolne celice, pri čemer ne bi prevrnilo nobene vaze? Na primer vojsko nekaj molekul velikih nanorobotov, ki bi na ukaz iz telesa odstranili vse neprilike in nas varovali bolje kot vsaka bela krvnička? Ne le pred virusi, marveč še pred gubicami in nogami na iks? Ali pa bi znali razgraditi in odstraniti nesnago, ki jo zlivamo v oceane, dušeči smog iz mest ter pesticide iz rodovitne prsti? Ter obnoviti ozonsko plast?

Nanotehnologijo je znanstvena fantastika razbobnala s pojavo miniaturnih, nekaj milijonink milimetra velikih robotkov ali nanobotov, ki te v Deus Exu napravijo nevidnega in v Star Treku v avtomatu 'iz niča' sestavijo kremni sladoled. Toda pojem po definiciji zaobjema človekovo sposobnost natančne manipulacije z delci snovi, ki vsaj po eni od treh razsežnosti merijo med enim in stotimi nanometri, kar je oznaka za milijardinko metra. Po domače, rokovanje z molekulami. V resnici čisto pravih nanobotov človek še ni uspel sestaviti, a to ne pomeni, da področje ni živahno in v strmem vzponu. V bistvu vsebuje vrsto že dolgo obstoječih ved, kot so biotehnologija, optika in fizika trdne snovi. Zato poimenovanje ni strogo. V potrošni robi je moč že dolgo najti produkte teh industrij, na primer v zobnih pastah ter mikroprocesorjih. In kot bomo videli, zna veda bistveno preobraziti podobo sveta, naj bomo robotke dejansko ustvarili ali ne.

BOLHA
1.000.000 nanometrov
1 milimeter

LAS
100.000 nanometrov
0,1 milimetra

KRVNIČKA
10.000 nanometrov
0,01 milimetra

BAKTERIJA
1.000 nanometrov
1 mikrometer

VIRUS
100 nanometrov
0,1 mikrometra

ŠIRINA DNK
2 nanometra
0,002 mikrometra

H_2O
0,29 nanometra
2,9 angstroma

ATOM
0,1 nanometra
1 angstrom


Potencial popravljanja človeškega telesa od znotraj je v ZFju že znan. V filmu Fantastic Voyage iz leta 1966 skušajo kolega pozdraviti mikroskopsko pomanjšani dohtarji. Podobno v novejšem Innerspace drobceni Dennis Quaid beži pred teroristi.

Ostrenje inštrumentov

Doseg človeške civilizacije je bil skozi vso zgodovino bistveno odvisen od njene sposobnosti spreminjanja okolice. Pračlovek je nekoč z nerodnim kamnitim orodjem drobil kamenje in cepil les. Ko je v bakreni dobi posegel po ostrejših kovinskih pripomočkih, se mu je odprl nov svet. Z natančnejšo obdelavo lesa je napravil barke, s katerimi je odšel odkrivat dotlej nedosegljive dežele. V 16. in 17. stoletju so pedantno izbrušene leče omogočile poglede z daljnogledi daleč proti vesolju in obratno, z mikroskopom v snovi, ki se pretakajo po telesu. Slednje je utrlo pot razvoju zdravil in praks, s katerimi smo se naposled odkrižali mnogih bolezni, ki so pred stoletji desetkale populacijo. Napredni stroji z mikroskopsko majhnimi sestavnimi deli so botrovali bliskovitemu krčenju sodobne elektronike, s katero smo v mobilni telefon zapakirali računsko moč, večjo od tiste vseh matematikov na svetu skupaj. Skratka, natančneje kot smo sposobni manipulirati z materijo, bolj daljnosežne možnosti se nam odpirajo.


Značilna podoba elektronskega mikroskopa kaže velik kovinski steber, ki na vrhu izstreli curek elektronov navzdol in ga z množico elektromagnetnih leč usmeri, da padejo na opazovani objekt v podnožju. Monokromatsko sliko zajamejo kamere.

Na razdaljah tisočink in milijonink milimetra – mikrometrov in nanometrov – se odvijajo osnovni procesi v vseh živih bitjih. Tu množice molekularnih strojčkov vršijo presnovo in z obrambo pred mikrobi ločujejo bolne ljudi od zdravih. V kristalnih strukturah razporeditev atomov odloča o tem, kako se bo material obnašal. Vzemimo ogljik, ki ima v naravi več poznanih oblik. Z eno rokujemo vsi v grafitnih svinčnikih, kjer je snov mehka. Toda če se atomi Cja v kristal posadijo drugače, dobimo diamant, eno najtrših in najdragocenejših snovi na planetu. Jeklo more biti ob pravilni izdelavi odporno in trdno – lahko pa je spričo mikroskopskih rež krhko. To so izkusili ljudje na Titaniku, ko je ledena gora v njegov trup napravila zevajočo luknjo.


Že mikroelektromehanski elementi ali MEMSi, o katerih si lahko več prebereš v članku v številki 185, so navdušujoči kosi tehnologije, saj zobnik meri desetino milimetra. Toda nanobot bi bil teoretično velik le za ostro konico njegovega zobca.

Prestavljanje gradnikov univerzuma na molekularni ravni ima poleg odločilnega vpliva na zgradbo še eno ključno prednost. S tem je moč izrabiti samosvoje kvantno-mehanske pojave, ki pridejo do izraza na razdaljah pod okrog sto nanometri. Kvantna fizika, ki opisuje univerzum zelo majhnega, je preobsežna in prezapletena, da bi se ji bolj posvečali. Bralec naj ve naslednje: pri teh razsežnostih postanejo fizikalne količine diskretne oziroma kvantizirane. To pomeni, da ima lahko atom zgolj točno določeno zalogo energije, ki jo prejema in oddaja v kvantih, s čimer označujemo osnovno nedeljivo enoto teh količin. Med kvanti je bržda najbolj poznan svetlobni – foton. Zaradi tega ima na primer nekaj nanometrov velik delec zlata drugačne svetlobne lastnosti kot velika kepa. Slednja je zlatorumena, dočim je nanometrski kristal rdečkast!

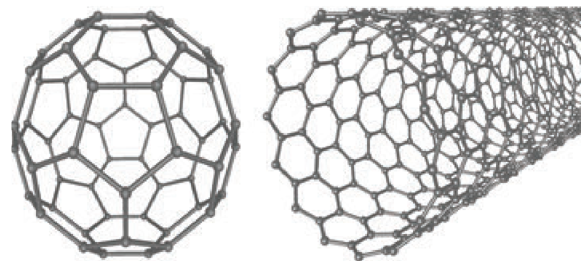
Nanostrukture se pokažejo

Na ravni ducatov ali stotih mikronov (drugo ime za mikrometer), kamor po velikosti spadajo enocelični organizmi, se že kar solidno znajdemo. Z mikroiglami v celice nadzorovano vnašamo tujke in sestavljamo mikroelektromehanske strojčke, kot so pospeškomeri v wiijevem daljincu ter mobilnem telefonu. A nanometrska raven je še tisočkrat manjša od tega in je čisto nov svet. Za ponazoritev: če je micena bakterija nogometni stadion, so molekule genskega zapisa v njej velikosti žoge, komar pa je proti obojemu skupaj širok kot celotna Evropa. V tako globoka nedrja snovi je velik problem že kukati, kaj šele, da bi tja noter žokali s palico.

Za opazovanje nanometrskih struktur je bilo treba iznajti nove naprave, saj navadni mikroskop tod odpove. Z vidno svetlobo je namreč nemogoče razbrati delce, ki so si bliže od valovne dolžine svetlobe. Zato se ločljivost najbolj naprednih klasičnih mikroskopov ustavi pri 200 nanometrih. Za pogled globlje uporabljamo elektronske in tunelske mikroskope. Pri prvih predmet 'osvetlimo' s snopom elektronov, ki imajo po de Broglievi enačbi, če jih razumemo kot valovanje, valovno dolžino nekaj nanometrov. Najbolj natančni, tako imenovani transmisijski elektronski mikroskopi imajo ločljivost kar 0,15 nanometra! Še sposobnejši je vrstični tunelski mikroskop, o katerem si več preberi v okvirju. Njegova razločnost prečno znaša desetino nanometra ali en angstrom, kolikor so veliki atomi, ki predstavljajo spodnjo mejo za nanotehnologijo. Ko so ga leta 1981 iznašli, je znanstvenikom prvič ponudil 'pogled' na posamezne atome.

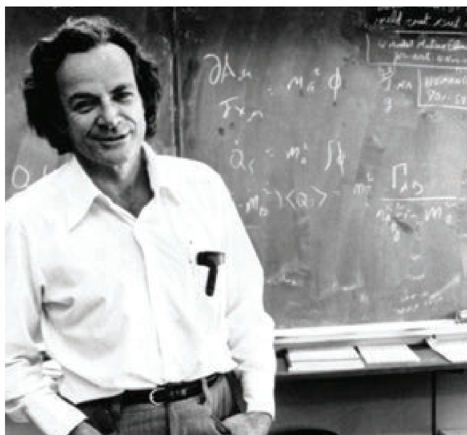

Američan Buckminster Fuller ni bil neposredno vmešan v odkritje fulerenov, četudi nosijo ime po njem. Bil je slaven arhitekt in izumitelj, obseden s krogelnimi konstrukcijami. Zato so se znanstveniki ob odkritju ogljikovih kroglic spomnili nanj.

Istega leta je Rus Aleksej Ekimov odkril kvantne pike in pričel se je plaz najdb ključnih nanostruktur. Med najpomembnejše spada leta 1986 odkritje fulerenov, tretje oblike kristalnega razporeda ogljika poleg grafita in diamanta. Gre za okrog nanometer velike 'žoge' iz ogljikovih atomov. Odkritje nanocevk pripisujemo NECovemu raziskovalcu Sumiu Iijimi, ki jih je opazil leta 1991, dasi so jih pofotkali že štirideset let prej v Sovjetski zvezi. Famozni grafen, ki zadnja leta polni novičarske stolpce, pa so začopatili šele pred dvanajstimi leti. O teh zanimivih in zelo pomembnih oblikah snovi si več preberi v okvirčkih znotraj članka.


Levo buckminsterfuleren C60, desno ogljikova nanocevka, dve od kristalnih podoblík ali s tujko alotropov ogljika. Še vedno odkrivajo nove in skupaj jih je že osem. Razlog leži v visoki valenci ogljika, to je številu kemijskih vezi, ki jih lahko tvori atom.

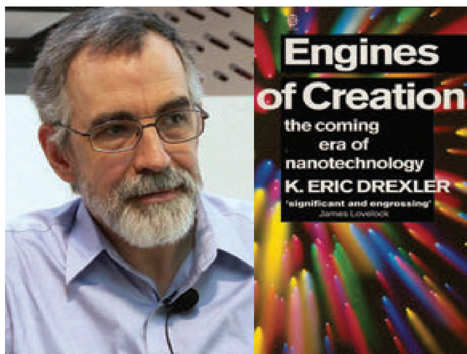
Spodaj je dovolj prostora

Toda če je raziskovanje majhnega spontano dajalo odkritja z vse natančnejšimi opazovalnimi napravami, ideja in popularizacija nanorobota izvirata od drugod. V poznih sedemdesetih letih prejšnjega stoletja se je ameriški inženir Kim Eric Drexler ukvarjal z delovanjem celičnih tovarn in našel prepis dotlej malo znanega govora slovitega fizika Richarda Feynmana z naslovom 'There's plenty of room at the bottom', Na dnu ne manjka prostora. V njem je Feynman zatrdil, da zakonitosti kvantne fizike človeštvu ne prepovedujejo zmožnosti sestavljanja snovi atom za atomom. Drexlerju je trditev pognala domišljijo in zastavil je idejo univerzalnega ali molekularnega sestavljalnika (molecular assembler).

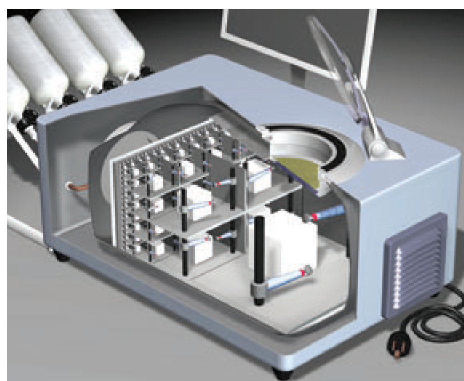


Dobrodušni nobelovec Richard Feynman se je odlikoval v raziskavah kvantne fizike. Popularnost je dosegel s priljudnimi razlagami vsakovrstnih fizikalnih pojavov tako študentom kot laikom. Serija učbenikov Lectures on Physics je legendarna.

Šlo bi za robotka velikosti nekaj nanometrov, sestavljenega iz skupka molekul. Po navodilu, ki bi mu ga servirali z verigo zapisa, podobnega tistemu v našem genskem materialu DNK, bi znal sestaviti določeno stvar. Na primer molekule zdravil ali pa bi, kakor zgradimo hišo iz opek, vkup zmetal kristal nadvse trdne spojine, ki bi bila jedro kilometre visokih nebotičnikov. Po enakem principu bi znal razgrajevati in prevažati, na primer iz telesa odstraniti strupe, iz oceanov razlito nafto ali iz tal svinec. V idealnem primeru bi jih krdelo vrgli v koš za odpadke, katere bi razstavili in iz njih napravili telečjo juho. Pa še desert za dobro mero.



Drexler se kljub dejstvu, da se nam univerzalni izdelovalnik izmika, osnovnim idejam iz Engines of Creation še ni odrekel. Celo nadgradil jih je s tremi nadaljnjimi knjigami. Prvotno si lahko prebereš zastonj na njegovi stranki E-drexler.com.

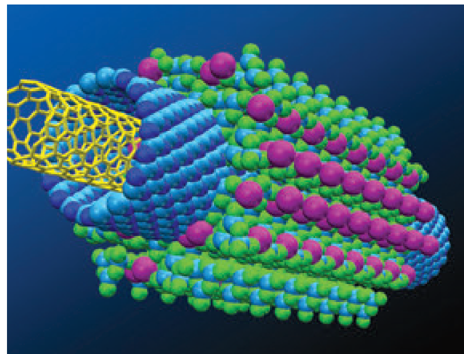


Takole so si v osemdesetih predstavljali namizno molekularno tovarno. Na levi strani so najmanjši sestavljalci, ki bi produkte prepuščali vse večjim, dokler ne bi na desni dobili ven makroskopskega izdelka. V realnosti nam leva stran dela probleme.

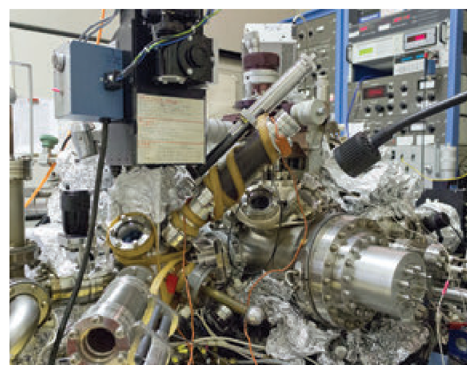
Možakar je bil mnenja, da takšna slika ni za lase privlečena, saj da podobne molekularne tovarne vendar že od nastanka življenja neumorno delujejo v slehernem živem bitju. Na podlagi genskega zapisa naredijo proteine in naposled vsega človeka! To je po njegovo pomenilo, da je narava najboljša uporabnica nanotehnologije in jo moramo ujeti. Če bi uspeli te recepte razširiti na gradnjo poljubnih struktur, bi bil to prelomen trenutek. Te principe je Drexler popisal v svoji knjigi Engines of Creation iz 1986. Tam jih je prvič poimenoval nanotehnologija. Čeprav prvi naziv 'nano-technology' (s pomišljajem) zasledimo že dvanajst let prej pri Japoncu Noriu Taniguchiju, je besedo populariziral šele Drexler in idejo nanobotov spravil v popularno sfero. Naj bodo to sestavljalci v strategiji Total Annihilation, ki jih 'posprejaš', da nastane tank, ali robotki v obleki v Crysisu – vsi izvirajo iz te bukle.

Zora replikatorjev

Toda mar človek ne izdeluje vsakovrstnih spojin že s kemijskimi reakcijami? Zakaj bi torej potreboval nanobote? Nanotovarnica bi teoretično lahko pomagala in z mehansko silo spajdašila atoma, ki ju sicer ne bi zmogli vkup spraviti na noben klasičen način. Posledično bi sledila doba doslej nevidenih materialov, ki bi bili močnejši, odpornejši, lažji in še kaj. Engines of Creation je poln tovrstnih visokoletečih napovedi, med katerimi je najbolj odbita in zloveščа tista o univerzalnem replikatorju. Glavna naloga takšnega pomnoževalnika je razgradnja okolice in



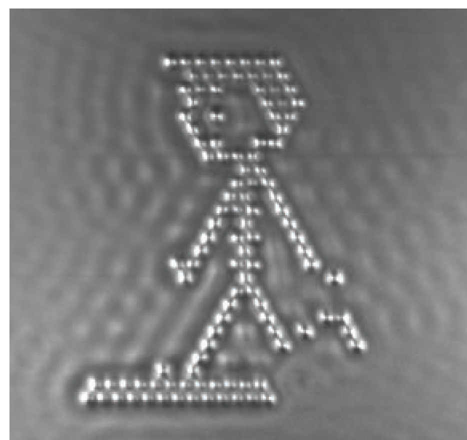
Ko se atomi spojijo v večjo zadevo, se komplikacije šele zares pričnо. Gubanju kompleksnih molekul vladajo zelo zapletena pravila in njihovemu odkrivanju je namenjen računski projekt Folding@Home! Te zapovedi omejijo zbir mogočih konstrukcij.



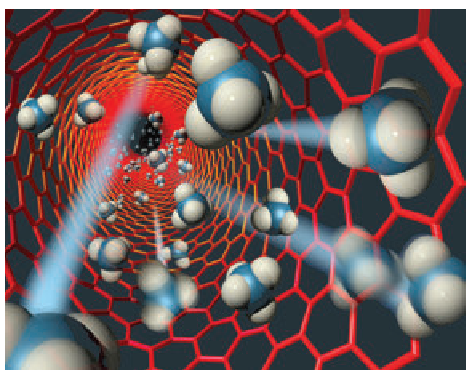
VRSTIČNI TUNELSKI MIKROSKOP

Tunelski mikroskopi so zelo zanimive naprave, ker delujejo povsem drugače kot poznani optični. Izkoriščajo namreč pojav kvantnega tuneliranja, ki je ena tistih kapric kvantne fizike, ob kateri laiki gledajo križem. Gibanje elektronov in sorodno majhnih gradnikov materije v kvantni mehaniki opisujemo drugače kot v Newtonovi fiziki: z valovnimi funkcijami. Običajno ne vemo natančno, kje delci so, marveč nam izračuni povedo verjetnost, da so tu ali tam. In glej zlomka; če pošljemo curek elektronov proti zidu, izračun pokaže, da se jih nekaj znajde za njim!
Možnost, da bi se nekega dne spontano pojavili na drugi strani Karavank, je tako majhna, da bi jo tule težko izpisal. Na nanoravni pa se to v resnici pogosto dogaja in ni bizarna izmišljotina. Tako pogosto, da pojav zanesljivo uporabljamo v tunelskem mikroskopu. Sestavlja ga ozka ost iz zlitine platine in iridija, ki jo postavimo nad opazovani predmet. Ko se mu konica približa, elektroni zatunelirajo skozi vmesni prostor, kar zaznamo kot električni sunek. Na ta način lahko ne le kartiramo površino opazovanca, marveč suvamo atome in jih prerazporejamo! Na ta način so leta 1989 pri IBMu izpisali logo s petintridesetimi ksenonovimi atomi. Vajo so večkrat ponovili in nedavno iz atomov napravili filmček žogobrcarja.





Tudi IBMovi znanstveniki se morajo zabavati. Pred tremi leti so iz molekul ogljikovega monoksida s potrdilom Guinnessove knjige rekordov napravili 'najmanjši stop-motion film na svetu,' v katerem se fantič spoprijatelji in žoga z atomom.

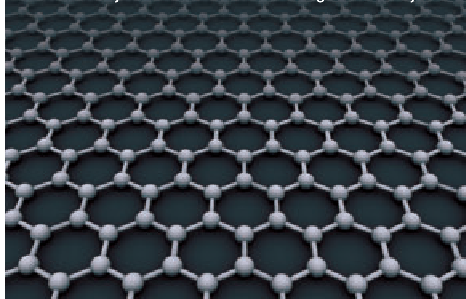


TRDEN KAKOR ... OGLJIK

Nanocevke znamo sicer sestaviti iz več snovi, tudi silicija. A ko beseda nanese nanje, imamo običajno v mislih ogljikove. Gre za podvrsto fulerenov, kjer so ogljikovi atomi razporejeni v dolg valj premera nekaj nanometrov in dolžine tja do več sto mikrometrov. Strokovnjaki radi razmišljajo o teh strukturah, ker imajo vrsto intrigantnih lastnosti. Prvič, vzdolžno so nekaj stokrat trdnejše od jekla in obenem šestkrat lažje. Zamisli si mostove, ki bi jih nekoč lahko zgradili iz njih! Vojske si nadalje z njimi blazno želijo napraviti zaščitne jopiče in oklepe. Odvisno od tega, kako jih zvijemo, imajo hecne elektroprevodne zmožnosti in se lahko obnašajo kot polprevodnik, da bi jih ponucali v elektroniki. In nenazadnje, vzdolžno odlično prevajajo toploto, dočim so prečno njen izolator. V majhnih količinah jih pridelujejo že marsikje in dodajajo raznoraznim materialom, da jih okrepijo. Oziroma jih nanesejo na elektrode baterij, da jim povečajo kapaciteto. Drogov pa iz njih žal še ne znamo delati.

Če bi nanožičko odvili, bi dobili za natanko molekulo debelo plast ogljika – grafen (spodaj). Čeprav so njegov obstoj predvidevali že dolgo, so ga prvič zares opazili šele leta 2003. Takoj so dokumentirali njegove nore lastnosti. Grafen je dvestokrat trdnejši od jekla, odlično prevaja elektriko in toploto ter je praktično prozoren. Da so ga namenili izdelavi prosojnih in upogljivih zaslonov, je samo po sebi umevno. Rasti ga znajo dobesedno iz ščurkov, piškotov in pasjega govna, Korejci pa že od leta 2010 delajo kvadratni meter velike pole kristala. A ker ga v izdelkih še ni, imajo očitno probleme s poceni množično proizvodnjo.

Prvi izdelek, ki ga vsebuje, je letošnji Graphenite, snov za 3D-tiskanje z majhnim vključkom grafena, da je trdnejša. V naslednjih mesecih lahko pričakujemo žarnice videza tistih starih na žarilno nitko, le z grafenom kot svetilom. Od tu dalje napovedujejo vse mogoče, od prosojnih in superučinkovitih sončnih celic, ki jih bomo navlekli čez šipe, do nanoanten, peresno lahkih zaščitnih jopičev ter baterij z nekajkrat večjo zmogljivostjo od današnjih. Čudežni material tega desetletja!



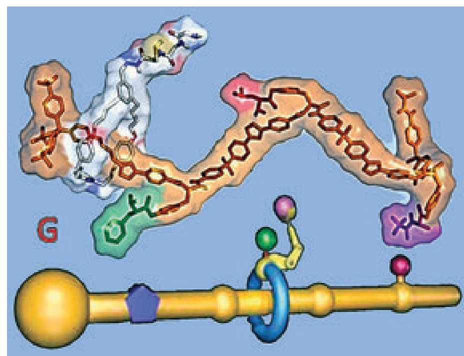


Četudi je predpostavka sive gošče srhljiva in predstavlja ultimativnega brezčutnega nasprotnika, ki bi mu težko prišli do živega celo Maščevalci, je bila doslej prisotna v glavnem v knjigah, kot sta Moonseed in Crichtonov roman Prey, v filmih pa ni veliko nastopala. Štalo dela v nedavnem Deppovem Transcendencu.

proizvodnja lastnih kopij. Nato bi po najbolj črnem scenariju to počel, dokler bi imel na voljo kaj materije za razgradnjo, in ustavile bi ga šele meje planeta. Drexler je strašljivo sliko narisal z namenom opozorila, kaj bi lahko napravila molekularna proizvodnja, če bi ušla nadzoru. Pobezljano nanonesnago je oklical za sivo goščo (grey goo) in navrgel, da bi proti njej učinkovala zgolj dobro merjena jedrska bomba ... če bi jo naciljali dovolj hitro. Gošča naj bi potovala s hitrostjo od nekaj centimetrov do nekaj metrov na sekundo in pri tem požirala vse pred seboj, zato časa ne bi bilo veliko.

Vse od izida knjige se vrstijo polemike, koliko so napovedi v njej uresničljive. Osemdeseta so bila spričo vseh odkritij leta rastočega optimizma glede nanotehnologije in prvega assemblerja so napovedovali za konec devetdesetih. Nato za 2010., sedaj pa strokovnjaki cinično pravijo, da "bo vselej prišel čez deset let." V slabih treh desetletjih od tedaj smo izdelavi umetne molekularne tovarne sicer zaznavno bliže, saj so v laboratorijih že sestavili posamezne ležaje in vzvode, velike nekaj nanometrov. Predlanskega januarja pa so na univerzi v Manchestru skonstruirali prvo grobo tovarnico, ki zna z ročico sestavljati polimere. Vendar ta nima lastnega pogona, marveč jo žene gibanje okoliške tekočine. Univerzalnega izdelovalnika v realnosti še ni in ni malo tistih, ki menijo, da sploh ni mogoč.

Polemika je vrelišče dosegla v žolčni debati Drexlerja in Richarda Smalleyja, ki sta jo med letoma 2001 in 2003 vlekla po več strokovnih cajtengih. Smalley ni bil pritepenec, saj je soodkritelj fulerena, za kar je dobil Nobelovo nagrado! Možakar je Drexlerjeve nanobote oklical za neumnost, ki jo fizikalni zakoni prepovedujejo. Spričo sil med molekulami naj ne bi bilo mogoče poljubno grabiti in odlagati gradnikov, saj bi se vse zlepilo. Žal diskusija zainteresirani javnosti ni postregla s pametnimi zaključki, saj se je sprevrgla v zmerjanje, v katerem je Drexler Smalleyja obtožil načrtnega napačnega citiranja, Smalley pa njega totalnega nerazumevanja fizikalnih zakonov. Lep prikaz strokovnosti.



Takole§ je videti assembler iz Manchestra, s shemo spodaj in natančno zgradbo zgoraj. Po drogu potuje obroček z roko, ki spaja molekule v polimer. Energijo za premikanje obroček dobi iz gibanja delcev, ki se zaletavajo vanj, in nima pogona.



ZDRAVSTVENO TVEGANJE

Če ob pojmu nanotehnoloških nevarnostih najprej pomisliš na teroriste, ki bodo sredi mest sprožili bombo iz sive gošče, si preveč igral Deus Ex. Strokovnjaki in zakonodajalci se namesto tega ukvarjajo z bolj otipljivimi težavami. Te predstavljajo delci nanometrskega velikostnega razreda, ki jih bomo srečevali vse več. Človeško telo je nanje razmeroma ranljivo, saj lahko 70 nanometrov veliki koščki prodrejo v pljučne mešičke, 50-nanometrski pa prestopijo membrane celic. Izdih kadilca sicer vsebuje desetino milijarde takšnih delcev, vendar to ne pomeni, da se z njimi takoj akutno zastrupiš, sicer bi že vsi klavrno poginili. Se pa radi odlagajo v telesu in povzročajo raka, pljučne bolezni in še kaj. Zato so delavci pri proizvodnji drugod v članku opisanega nanoprahu zaščiteni v zaprtih oblačilih in prostorih z nadtlakom.

Potrošnik mora biti predvsem pazljiv pri rabi razvpitih raztopin srebrovega prahu, ki ga običajno prodajajo pod imenom Nano Silver. Ne gre ga mešati z Silver Nanom, ki je Samsungova blagovna znamka spojin s srebrom v oblačilih, filtrih sesalcev in klima naprav. Dokler je prah vezan na te produkte, velja za varnega. Raztopine, ki naj bi ob oralnem vnosu zdravile vse od putike do viroz, pa so prevara. Od njih lahko kvečjemu stakneš argirozo, zastrupitev s srebrom, ki nepovratno pobeli kožo kot Onim iz Igre prestolov. Če te srebro ali nanodelci nasploh skrbijo, ti je lahko v tolažbo dejstvo, da mora biti po nareku Evropske komisije od predlani vsak nanodelec na potrošnih preparatih jasno označen.

Premik k realnemu

Ta dvoboj označuje trenutek, ko se je pehanje za fantastičnimi molekularnimi roboti umaknilo iz medijskega ospredja, večje pozornosti pa so bile deležne dosegljive uporabnosti. Ki jih ni več malo, kajti s prelomom tisočletja se je razmahnila prva faza rabe nanotehnologije. Z izjemo tranzistorjev v procesorjih jo zastopajo delci in strukture v nanometrskem velikostnem razredu, ki jih v splošnem imenujemo kar nanodelci. Primešajo jih v že obstoječe naprave in s tem povečajo njihov učinek. Takšni majhni drobci so navzoči v mnogih dejavnostih, od filtriranja do skladiščenja in tekstilne industrije. Prav potihem so se že močno razširili!



Ni bolj navdušujočega prikaza uporabne nanotehnologije, kot so hidrofobne prevleke, saj smo vajeni, da voda vse omoči. Na univerzi v Rochestru so z laserjem iz površine kovine napravili metamaterial, od katerega se kapljice odbijajo kot žogice.

Koščki snovi v tem velikostnem razredu so uporabnejši od večjih zato, ker imajo ob enaki masi znatno večjo površino. Pomisli: če kocko s tremi rezi skozi tri ravnine razdeliš na osem kockic, skupaj še vedno tehtajo enako, a ob dvakrat večji površini. To inženirji izkoriščajo povsod, kjer je od tega odvisna učinkovitost kemijskih reakcij, saj pride v stik s snovjo več reagenta. Na primer v avtomobilskih katalizatorjih, ki bolje filtrirajo izpuhe, ker nanodrobci predelajo več snovi, ali zračnih filtrih v potniških letalih, ki vežejo več nesnage. Na tej osnovi nastajajo najmodernejši filtri za prečiščevanje in razsoljevanje tekočin, ki nemara pitno vodo pripeljejo do tja, kjer jo prebivalci merijo v jogurtovih lončkih dnevno. Sveti gral je seveda filter, ki bi razstavil ogljikov dioksid in odpravil težave z globalnim segrevanjem.



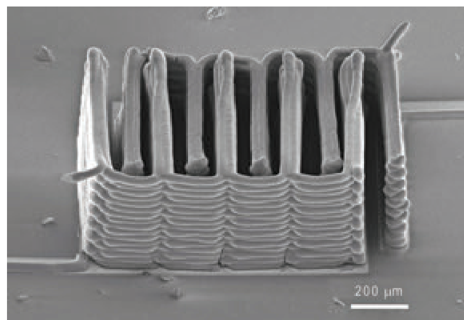
Potapljaška maska triton scuba naj bi vsebovala umetne škrge in opravila z bombami s kisikom! A izdelka ni še nihče zares preveril, zato je malo verjetno, da deluje. Pokaže pa, kaj bo dosegljivo.



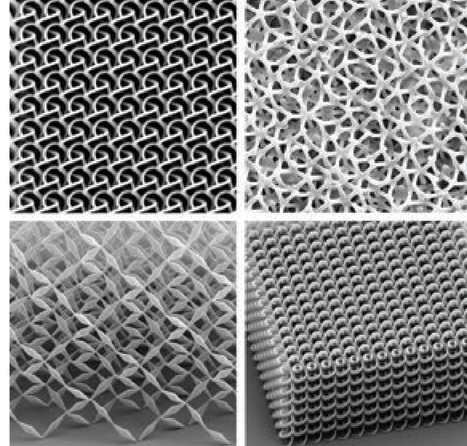
KVANTNE PIKE

Hecno imenovane kvantne pike (quantom dots) so odličen prikaz rabe nanoobjektov ne le zaradi njihove majhnosti, marveč kvantnih učinkov, ki jih izkazujejo. Gre za par nanometrov velike, torej nekaj ducatov atomov vsebujoče kose polprevodniškega kristala, ki se energijsko obnašajo kot posamezni atomi. Zato jim ponekod pravijo 'umetni atomi'. To pomeni, da znajo sprejemati in oddajati svetlobo v točno določenih kvantiziranih količinah. S tem razločkom, da posameznim atomom še ne znamo dobro ukazovati, nekaj večjim kvantnim pikam pa dosti bolje!
Kvantne pike sevajo diskretne odtenke barv, zaradi česar so iz njih že napravili prototipne primerke televizorjev in računalniških zaslonov. V kočljiv položaj so spravile organske diode (OLED), saj imajo ledice s kvantnimi pikami (QLED) vse njihove prednosti in so svetlejše. Ker pri opazovanju z ultravijolično svetlobo zasvetijo, jih v medicini uporabljajo za barvilo pri preiskavah z magnetno resonanco, nanje pa so tudi že pripojili zdravila za zdravljenje raka. In nenazadnje, ker sprejemajo diskretne kose energije, bodo nekoč hranile informacije ter rabile kot pomnilnik.

Ne gre le za kemijske reakcije. Nanodrobci vplivajo na odbojnost svetlobe, zato jih najdeš v premazih za sončna očala in avtomobilske šipe ter v kremah za sončenje. Brez heca – običajno gre za titanov dioksid in cinkov oksid. Nanotehnologija je torej že v vsakdanji rabi, in to ne vselej tam, kjer bi pričakovali. Na primer v zobnih pastah, kjer koščki srebra delujejo antibakterijsko, omenjeni titanov dioksid pa beli zobe. Ali v oblekah, ki jih dandanes špricajo s čuda umotvori, da se manj mažejo in mečkajo. Tudi tu srečamo protibakterijsko srebro in titanov dioksid, da te sonce ne ožge skozi majico, pa silicijev dioksid, ki odbija svinjarijo. Gotovo si na spletu že videl navdušujoče videe hidrofobnih premazov, od katerih blato beži, da je veselje. Ameriška mornarica pa že od leta 2000 uporablja maziva s keramičnimi nanoelementi, ki manj iztrošijo gibljive dele strojev, s čimer naj bi od tedaj privarčevali milijone.



Pri baterijah si obetamo velike stvari. Povečevanje površine elektrod (na sliki) lahko ponudi večjo zalogo elektrike. V začetku meseca sta MIT in Samsung naznanila baterije, ki se ne starajo.



METAMATERIALI

Impresivni zven tegale naziva je več kot vreden navdušujoče narave reči, ki se za njim skrivajo. Metamateriali so snovi, ki se zaradi umetno ustvarjene razporeditve gradnikov v strukturi (slika zgoraj) obnašajo drugače, kot bi sklepali iz njihove kemijske sestave, in drugače, kot je to možno spontano v naravi. Zgrajeni so torej iz običajnih spojin, od kovin do plastike. Prav tako to niso nujno nanokristali, marveč je veliko makroskopskih in nekatere lahko sestaviš celo doma. Med utrganimi lastnostmi, ki jih kažejo, je na primer usmerjanje zvoka, s čimer napravijo zvočnike (akustične leče), ki zmorejo oglušujoč hrup poslati stotine metrov daleč v množice protestnikov ali teroriste.



Še zanimivejši so metamateriali s čudnimi, celo negativnimi lomnimi količniki svetlobe, kakršnega za silo ponazori slika s slamicama. Zanje potrebuješ gradnike podobnih dimenzij, kot so valovne dolžine vidne svetlobe, torej pod mikrometrom. Prav taki kristali najbolj burijo domišljijo, saj obetajo efekt nevidnosti. Teoretično bi lahko plast tovrstne snovi svetlobo odpeljala okoli predmeta, ki bi bil oblečen vanjo. No, kljub več trditvam, da je to ali ono podjetje že iznašlo Potterjev plašč, so takšne učinke doslej potrjeno opazovali le v laboratorijih v majhnem obsegu. Punčara drži plašč kanadskega podjetja Hyperstealth Biotechnology, ki je videti impresiven, a ga še niso neodvisno preizkusili. Taki primeri so verjetni, a so se doslej obnesli le pri gledanju iz ene smeri.



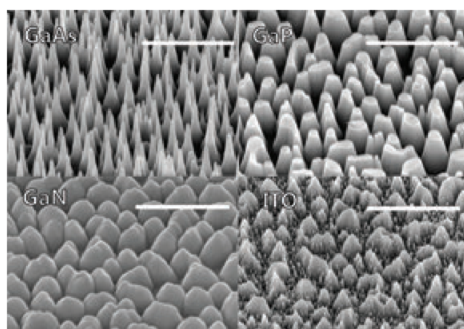
Kakor skala, kost

Naslednja stopnja so nanokompoziti, ki okrepijo predmete, s katerimi vsakodnevno rokujemo. Tovrstne polimere najdemo v odpornejših avtomobilskih odbijačih, peresno lahkih ogrodjih koles iz ogljikovih vlaken in teniških loparjih ter odpornejših žogicah za golf. Drugo funkcijo imajo polimeri s silicijem, ki preprečujejo, da bi skozi steno pločevinke za pivo uhajal ogljikov dioksid (mehurčki) ali v pakirano hrano prodiral zrak. Raziskave so usmerjene v snovi, ki reagirajo s produkti bakterij, tako da bi se embalaža kričeče obarvala, če bi se hrana spridila s salmonelo. Ti primeri dajejo slutiti potencial predmetov, ki bodo v celoti napravljeni iz nanokompozita, ne da jim tega dodajo.



Gledaš geckov podplat, eno najimenitnejših naravnih nanostruktur, ki gibčnemu plazilcu omogoča, da se premika po stenah, ne da bi se zalepil nanje. Če uspemo posneti delovanje njegove fine površine, bo agent Hunt res plezal po nebotičnikih.

A do tu se bodo snovalci še trudili, kajti takšnih nanostruktur še ne znamo zanesljivo razrasti do makroskopskih proporcev in na primer iz nanokristala izdelati celotne avtomobilske karoserije. Za proizvodnjo sta v rabi dva splošna pristopa: od zgoraj navzdol in od spodaj navzgor. Pri prvem z makroskopskimi tehnikami, kot je fotolitografija v proizvodnji mikroprocesorjev, zgradimo postopno vse manjša orodja in naposled nanoelemente. Pri drugem ponucamo obstoječe nanostroje, na primer celice živali in rastlin, ter jih prepričamo, naj napravijo tisto, kar hočemo. Nato z gensko spremenjenimi ovcami proizvajamo zdravila za zdravljenje cistične fibroze pri ljudeh, za rast nanostruktur na elektrodi litij-ionske baterije pa uporabljamo viruse. Res.



Kajpak takšnih nanostruktur na površinah ne proizvajamo stebriček za stebričkom, saj jih je na kvadratnem centimetru več milijard. Metode za izdelavo so ta hip še hudo primitivne, od jedkanja v kislinah do nanašanja z uparjanjem.

Ovire dobro ponazarjajo težave s proizvodnjo ogljikovih nanocevk. Obetajočo snov znamo po množici različnih poti pridobivati v majhnih velikostih. Zgolj za primer: eden od procesov nastanka ogljikovih nanocevk vsebuje streljanje z laserjem v grafit, nakar se uparjeni ogljik odloži na stenah v obliki desetinke milimetra dolgih cevk. A iz manj kot milimetra dolgih cevk ne moreš napraviti ogrodja za nebotičnik. Ustvarjanje večjih in hkrati pravilnih cevk brez napak je glavni izziv področja, ki se ga med drugimi lotevajo tudi na našem inštitutu Jožefa Stefana. Do tedaj jih bomo kakor dandanašnji dodajali na primer v gumo, da bo prožnejša in odpornejša na temperaturne neprilike.

Proti nebu in še dlje

Izgradnja nanokompozitov velikih dimenzij bo odprla vrata stvarnosti, vidne v ZF-povestih in filmih. Ko bodo Dubajci v roke dobili gradbeni material, nekajkrat lažji in nekaj stokrat trdnejši od jekla ali betona, smo lahko sigurni, da bo Burj Khalifa hitro postal liliputanec. Glede na to, da nanotehnologija že desetletja manjša elektroniko, se lahko podobnega procesa nadejamo v vseh smereh.



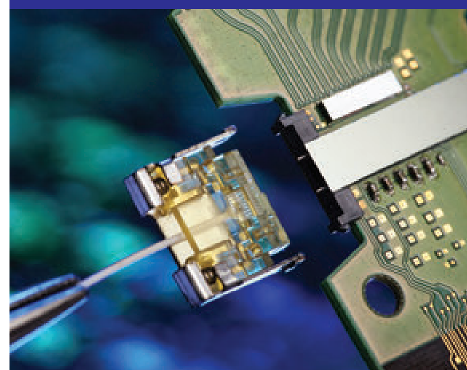
Vitke stavbe iz Tomorrowlanda se pnejo v nebo, med njimi pa se vijejo s 'slamicami' podprte magistrale – take bi z desetkrat močnejšimi gradbenimi supersnovmi od današnjih stopile z risb v resničnost. Ali pa Arcologies, tisti meganebotičniki iz SimCityjev, ki so mesta v malem. Ter zlovešči monoliti iz Dredda.



KVANTNIM RAČUNALNIKOM NAPROTI

Nam ljuba elektronika je tisti del življenja, kjer so sadovi nanotehnologije za posameznika najbolj otipljivi. Pretikala v računalniških procesorjih so že desetletje pod razsežnostjo stotih nanometrov, s čimer opisujemo proizvodni proces izdelave čipov. Najnovejša Intelova družina srčik skylake je napravljena v 14-nanometrskem procesu. Zgradijo jih s fotolitografijo, zapletenim in dolgim postopkom, s katerim s plasti silicija z obsevanjem in potapljanjem v kisline izdolbejo vdolbine in jih zapolnijo z vratci ter bakrenimi povezavami. Doslej jim je uspelo z manjšanjem teh gradnikov vsaki dve leti podvojiti njihovo število v čipu, kar opisuje Moorov zakon. A ravno letos so se nad njim zopet zbrali črni oblaki, kajti desetnanometrski naslednik skylaka, cannonlake, bo zamudil za polno leto. Na tako majhnih razdaljah kvantni pojavi inženirjem pošteno hodijo v zelje. Elektroni radi bežijo iz vodnikov, kar pomeni parazitske tokove in dosti nesmiselno potrošene energije.

Kljub temu ni nevarnosti, da bi se napredek povsem ustavil, kajti julija je IBM pokazal 7-nanometrski čip, prvega pod desetimi nanometri (zgornja fotka). V laboratorijih se poigravajo z več iznajdbami, ki naj bi premostile obstoječe ovire. Ena takšnih so nanožičke – vodniki premera okrog nanometra, kar je ože, kot zmorejo doseči z litografijo. Zato jih izdelujejo drugače in bi jih morali na čip dodati naknadno. Drugo področje je silicijeva nanofotonika ali prenašanje informacij po vezjih s svetlobo namesto z elektroni. To bi rešilo nekatere tegobe z neposlušnimi elektroni in pospešilo hitrost prenosov. Toda hkrati bi se bilo treba ubadati s pretvarjanjem signalov iz ene oblike v drugo z vmesniki, kot je Intelov spodaj. Zadnja in najbolj daljnosežna je ideja nove oblike računalništva, namreč kvantnega. Tam informacije ne bi bile spravljene v bitih, ki poznajo vrednosti 0 in 1, marveč kubitih, ki imajo poleg njih še kvantno superpozicijo obojega in torej lahko hranijo več informacij. Hitrost obdelave podatkov bi spričo eksotičnih kvantnih pojavov, kot je prepletenost delcev, poskočila in današnje šifrirne algoritme bi trli v minutah! A delujočega kvantnega računala še nismo uspeli sestaviti.





Vesoljska dvigala, ki bi v primeri z raketnimi poleti tovor v orbito ponesla dosti ceneje, so najbolj nora ideja potovanja v vesolje. Danes so nemogoča, čeprav je pred kratkim kanadsko podjetje Thoth Technology zasnovalo dvajset kilometrov visoko konstrukcijo ThothXTower. Ni še jasno, iz česa jo kanijo napraviti.

Vzemimo obleke. Današnji vesoljski skafandri so nerodne reči z decimeter debelim slojem. Skafandri prihodnosti bodo vse zaščitne funkcije poznali v centimeter ali še manj debeli plasti in astronavta odevali kot druga koža. Hkrati ga bodo napravili nevidnega Nezemljanom. Kompleksni metamateriali v oblačilih bodo odbijali vso umazanijo in kot v Back to the Future na ukaz okopali še nas. Ali pa pogled med zračna plovila: predstavljaj si letalsko krilo, ki lahko s predrugačenjem fine površine povsem spremeni zračni vzgon in posledično smer leta brez kakršnihkoli vidnih mehanskih krmil?

Z nastopom molekularne proizvodnje, če je ta zares mogoča, bi nato prešli v dobo zmožnosti, ki se danes zdijo magične. Strojček, ki na mizi ustvari kosilo ali pravzaprav, karkoli si želiš. Vojska nanobotov, ki bi poljubno maličila zemeljsko okolje in človeško telo ne le ohranjala za vekomaj zdravo in mlado, marveč bi ga spremenila v Wolverina s kostmi iz adaman ... eee, diamanta, kakor rad teoretizira futurolog Ray Kurzweil. Takrat bo nadčlovek po njegovo pripravljen za pot proti drugim zvezdam in osvajanje vse galaksije. Z nanoboti jo bo spremenil v ličen vrtiček, ki se bo napajal iz zauzdanih sonc. Takšni možje radi napovedo konec dela za človeka in nastop večnega blagostanja, a vsi vemo, kako se tovrstne vizije izrodijo. Če se človeštvo ne bo staralo, kam bomo dali vse nove ljudi? Bo odpravljanje bolezni res dosegljivo vsem ali pa si ga bodo kot v filmu Elysium prisvojile elite? In nenazadnje, kaj, če nanoboti pobezljajo? Nanotehnologija odpira ogromno družbenih dilem.

Drexler ponudi srhljivo možno razlago za dejstvo, da še nismo srečali drugih inteligentnih civilizacij (Cona 51 ne šteje): slejkoprej so ga vse polomile in se samouničile s sivo goščo. Ko bomo nekoč potovali po vesolju, bomo tako našli planete, prekrite z uničevalnimi replikatorji, ki so jih za seboj pustili nesrečni nezemljani. Brrr.

Z boti ali brez

Vse to samo zato, ker drezamo vedno globlje v sestavne dele nas in naše okolice. Pračlovek je znal pograbiti kamen in ga vreči neandertalcu v glavo. Tisočletja pozneje je urar s pincetami in izvijači sestavil kronometer, ki je mogel ladijskemu kapitanu povedati čas. Še nekaj stoletij kasneje je doktor z mikronsko iglo umetno oplodil jajčece. In nedolgo zatem bomo v divjino spustili nanobote, ki bodo požrli vso izlito nafto ter zatem mastno rignili. A čeravno se ta zadnji korak ne bo zgodil v točno tej obliki, je jasno, da naša sposobnost manipulacije na molekularni ravni odpira neslutene možnosti. Od nas je odvisno, ali bomo odprli Pandorino skrinjico požrešne sive juhe ali tisto z zakladom.



Zvezdne steze se odlikujejo s pogledi v prihodnost. Čeprav so ti skafandri videti nezadostni za frčanje po mrzli praznini, so zelo blizu tistemu, kar bodo omogočili napredni nanomateriali.



Crysisova nanoobleka ti da impozantno moč, s katero odbijaš krogle in mečeš falote čez zidove. Nanotehnologija bo preobrazila vojskovanje – a začuda hudih vojaških iznajdb še ni na spregled.

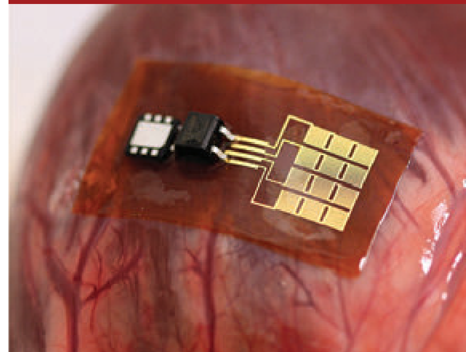


NANOMEDICINA

Biotehniki se ob omembi nanotehnologije radi namuznejo, saj se z molekularnimi rečmi ukvarjajo že, odkar pomnijo. Kako ne, ko pa sestavljajo vsako celico. Zato imajo pri gradnji nanostruktur drugačen pristop od na primer računalniških inženirjev in se radi zgledujejo po obstoječih delih živih bitij.

Glavna namera popularno imenovane nanomedicine, pod katero strnemo nanovede za telesno pomoč človeku, je ta hip bolje ciljano zdravljenje. Zdravila za najhujše bolezni našega časa, ko sta rak in AIDS, so zelo močna in da ne poškodujejo zdravih delov telesa, jih je treba skrbno odmeriti na pravo mesto. Napredne tehnike lociranja rakavih celic z nanodelci, na primer s kadmijevim selenidom, dajo zdravnikom prepotrebne informacije, dočim s kosci zlata opazijo Alzheimerjevo bolezen v najzgodnejšem stadiju. Naslednja faza, ki je že v odprtem testiranju, je doziranje zdravil v liposomih, majhnih maščobnih kroglicah, ki odpeljejo cepivo natančno do rakave celice. Napredek je viden in kemoterapija za nekatere oblike raka danes ne pušča več tako uničujočih posledic na bolniku, kot jih je še pred desetimi leti.

Nanostrukture obetajo pri rasti umetnih tkiv, kjer z njimi postavijo ogrodje, na katerem zrastejo koža in kosti, oziroma gel vbrizgajo v hrbtenico, da sprožijo obnovo poškodovane hrbtenjače. Pomanjšanje danes nerodno velikih vmesnikov med stroji in telesom (spodaj) bo omogočilo novo generacijo manj opaznih kibernetičnih vsadkov. Domišljijo seveda najbolj burijo nanorobotki, ki bi se sprehodili do zamašene žile in hitropotezno prepričili infarkte. Tako daleč še nismo in največ, kar znamo, je uporaba virusov, da za nas odnesejo 'slepi tovor' na cilj. Na primer vsiljen genski material za gensko spreminjanje organizmov, da molekularne tovarne v koruzi proizvajajo pesticid. Ja, panoga genskega inženiringa je neka vrsta nanotehnologije. Človeška molekula DNKja ima denimo premer dveh nanometrov.



Until Dawn

Ah, ti nesrečni interaktivni film, baštardni križanec med igro in filmom! Nisi ne tič ne miš: marsikateri gamer te črti, ker nudiš premalo igranja, medtem ko za filmoljubce nisi zadosti sofisticiran. Bergman, Tarkovski in Hitchcock proti, hm, Texu Murpyju v Pandora Directive in Tii Carrere v Daedalus Encountru? Neenak boj.

Pa vendar je zvrst našla svoje ljubitelje in se priljubila celo kritikom. Zlasti ko je odvrgla zrnate videoposnetke, usvojila običajno grafiko in se iz slabe šale prelevila v široko dostopno nišo, v kateri uživajo tako prekaljeni špilavci kot fotri z revmatičnimi prsti in dečve, ki jim gre streljanje na živce. Dosti je v njem izdelkov, ki se ponašajo z zanimivimi, celo pretresljivimi zgodbami, življenjskimi liki, nelinearnostjo in več konci. Od Telltalovih epizodnih serij Walking Dead in Game of Thrones prek Life is Strange do šopka tovrstnih playstationovih ekskluziv – Heavy Rain, Beyond: Two Souls in njima sličnega Until Dawn.



Until Dawn je grozljiv interaktivni film, v katerem imajo igralne odločitve veliko vlogo v prihodnosti. Manjka le to, da bi mični gospodični mogel sneti brisačo.

Prežagana skrinja

Do zore je pravoverna grozljivka – ne srhljivka, ne psihološki triler z duhci, ne v izi parodija, ampak krvav horor, kot se šika. Tako da raje pazi, če ti odrezane glave, razparana trupla in krvošpric ne dogajajo. Začne se sicer precej nedolžno, kot klasičen najstniški slešer. V luksuzni koči v odročnih kanadskih gorah se sredi zime sreča osem starejših najstnikov, tam koncem drugega desetletja življenja, ki so minulo leto prav tam doživeli hudo travmo. To podoživimo v tutorialskem uvodu, kjer dvoje sester popeljemo do neogibnega konca sredi divjine. Ko se druščina vnovič sestane, je resda videti, da jih je dogodek zaznamoval, a so še vedno zapleteni sami vase. Razredna bjoč se pritožuje nad izgubo čednega športnika, ki je vmes shodil z njeno 'prijateljico', dežurni geek skuša zbrane zabavati z neumnimi prigodami, medtem ko vabeči bogataški sin travmira nad izgubo žlahte.

A za egotripe kmalu ni več prostora, ko se mladež zave, da jih nekdo motri in da začenjajo prijateljčki izginevati. Kdo je odgovoren? Je to figura z zimskimi očali, ki jo bežno ugledamo že spočetka? Nemara morilec s plastično masko? Ali nekaj čisto tretjega, kar se huli v bližnjem rudniku? So indijanske legende o tajinstveni spaki z gore bulšit ali pa se za njimi skriva kaj več? Vse to so vprašanja, na katera Do zore sčasoma izpiše odgovore. Kakopak v škrlatni krvi udeležencev in s penkalom iz suhe kosti, katerega škripanje spremljajo nemočni kriki trpinčenih žrtev.

Resda se Until Dawn zgodbeno nekoliko preveč trudi v eno vedro zmetati vse mogoče elemente, reference in vplive, od Petka trinajstega prek Žage do Prstana. Pri tem vplivov ne razdeja in omaje kakor Cabin in the Woods, temveč jih kljub poigravanju čisla. Toda končni rezultat je privlačna, napeta štorija, ki večkrat povsem zamenja tirnico in zna konkretno presenetiti.

LEPOFRISNI NASTOPAJOČI

Med dodatnim materialom, ki ga odkleneš z igranjem, so tudi videoposnetki, ki dajo vpogled v nastanek Until Dawna. Tu vidiš, kako so avtorji pri angleški skupini Supermassive Games testirali odzive ljudi na grozne prizore, iz katerih indijanskih pripovedih so dobili ideje in kdo vse je likom posodil glas in stas. Med temi sicer ni pravih zvezd, je pa kar nekaj prepoznavnih obrazov z malih zaslonov. Pritegnjenega psihiatra, ki te izprašuje med posamičnimi 'epizodami', ločenimi s povzetkom minulega dogajanja, upodablja prijetno trčeni Peter Stormare iz Big Lebowskega in Farga, med mladežjo pa izstopata zala svetlolaska Hayden Panettiere iz nizike Nashville ter Rami Malek iz serije Mr Robot.



Dosti odločitev ima neposredne posledice. Naj v tej kočljivi situaciji, ko se mi nekaj bliža, skušam odpreti past ali pa si enostavno odrežem prste in uidem?



Kot se za najstniško grozljivko spodobi, se v srhljivi koči gredo ameriško igro klicanja duhov, ker druge sprostitve nimajo. Niso prinesli tablice ali kondomov?


Pogon Gamebryo, v katerem tiktaka tudi Killzone: Shadow Fall, pokaže, kakšen bi lahko bil videti Resident Evil naslednje generacije. S tradicionalnim gibanjem …

S totemi v varžetu

Slično kot v Heavy Rainu in Beyondu je igranje v pravem pomenu besede krepko omejeno. Obilo časa preživiš med počasnim premikanjem danega lika po trirazsežnih lokacijah, od koče in njene obsežne kleti prek zamrznjene planine do rudniških globin. Pri tem špil dodobra spomni na Resident Evile, tako po fiksnih kotih kamere kot leseni nerodnosti vodene osebe, ki se kot kakšna lutka zatika ob objekte in robove. Še dobro, da se je moč med hojo z desno gobico ozirati, čemur nekoliko sledi pogled, in premikati svetilko, baklo ali telefon v roki, da snop luči prečesava mrakobno okolje. Drugače bi se kljub lepi animaciji likov zdelo, da smo obtičali v letu osemindevetdeset.
Tovrstno primitiven vtis dajejo tudi drugi igralni vidiki, kot interaktivnemu filmu pritiče. Ne gre brez QTE-sekvenc, kjer moraš zadosti hitro stisniti pravilen gumb na joypadu, sicer ti ne uspe denimo plezanje po steni. Med tavanjem dostikrat naletiš na označen predmet, s katerim lahko nekaj storiš. S prstom na drsni ploščici dual shocka simuliraš listanje po knjigi, s tiščanjem knofa poprimeš za kljuko ter jo s sukanjem sticka obrneš, s potegom dotičnega odpreš vrata ali predal in podobno, zelo v maniri Heavy Raina. Občasno moraš pomeriti v jasno izrisano tarčo in vanjo ustreliti, preden se izteče čas. Edini naprednejši pristop je, da moraš joypad v nekaterih situacijah držati čisto pri miru, sicer te opazijo in se znajdeš v nevarnosti.
Tak je interaktivni domet Until Dawna, ki nima nobenih apetitov, da bi bil pravoverna pustolovščina z uporabljanjem predmetov iz inventarja in izbiranjem dialogov med čvekanjem. S sabo lahko nosiš le eno stvar in še tista je vedno predvidena, tako da ni nobenega mozganja. Ugank ni, debate so privzete, napredovanje pa linearno in vpeto v ozko zakoličene poti. Le malce lahko poraziskuješ in upaš, da boš naletel na kak indic, ki razkrije košček ozadne zgodbe, ali domorodski totem, ki prispeva posnet namig, kaj se utegne zgoditi v prihodnosti.

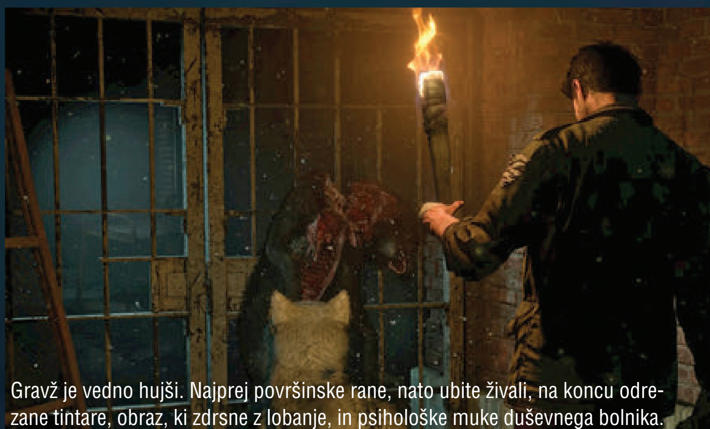
Grozni dež

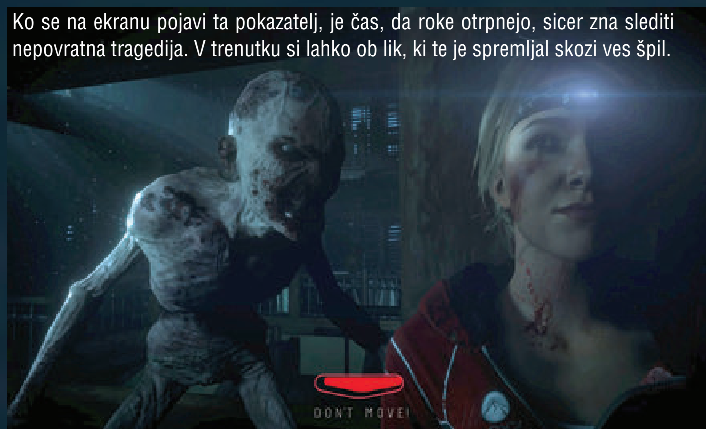
S tem postane Until Dawn prodoren in naprednejši od zakoličenega Beyonda ter cenejših Telltalovih iger. Totemi so namreč povezani z barvno različnimi metulji, kar se vklaplja v krovno tematiko 'butterfly effecta'. Ta pravi, da imajo lahko navidez nepomembni dogodki nekoč pomembne posledice, kakor more utrip metuljevih kril na drugem koncu sveta sprožiti vihar. Delijo se na več kategorij, od takih, ki opozorijo na nevarnost, do onih, ki predlagajo dobro namesto slabe rešitve. Če se jih potrudiš iskati, v njih denimo vidiš, kako nastopajoči pusti veverico živeti, namesto da bi vanjo vrgel kamen. Ko v resnici prideš do tega mesta v igri, je odločitev, kaj boš storil, tvoja. Glodalca lahko fentaš ali ne, kar se bo naknadno, morda šele čez več ur, na rovaš (ne)vznemirjanja naravnega ravnovesja nemara odrazilo v smrti ali preživetju prijatelja. Mehanika je sprva skrivnostna in neočitna, a še kako vpliva na igranje. Moč si jo je ogledati v nizu metuljev v meniju, kjer so razložene odločitve in posledice.
To pa še ni vse, kar Until Dawn nudi glede tvojega vpliva na odvijanje pripovedi in dogodkov. Nemalokrat se znajdeš pred direktno dilemo, ki jo simbolizira dvoje nazaslonskih odločitev. Boš prijateljici razkril, kaj se v resnici dogaja, ali ji to zamolčal, da bi ji prihranil strah? Boš osebo, ki visi na tebi nad prepadom, izpustil, da bi si povečal možnosti preživetja, ali ji pomagal? Boš na lastno pest sledil jadikovanju iz rudniških jaškov ali sledil skupini? Boš med begom stekel po poti na desni ali se skril med planke na levi? In koga boš v krizi rešil smrti – sebe ali drugega?
Ene izbire nimajo konkretnih posledic oziroma je vseeno, kaj storiš. Nekatere pa so bistvene in še kako določijo, kaj se bo zgodilo. Si šel po varni stezi, namesto da bi ubral tvegano, a hitrejšo? Frendica je mrtva, ker si bil prepočasen. Si zapaničaril ob prijateljičini obgrizenosti in jo ustrelil? Poti nazaj ni. Liki zaradi tvojih odločitev in nespretnosti, recimo ker si premaknil joypad, ko ga ne bi smel, dejansko umrejo, ne tako kot v Beyondu, kjer je bilo vseeno. Kdo bo torej dočakal zoro in odrešitev, je v marsičem odvisno od igranja, kar vnovič spomni na Gosti dež. Ob prvem končanju mi je preživel le en izmed druščine, vsi ostali so pocrkali. Nato sem lahko začel povsem novo štorijo ali pa se lotil skakanja v posamične epizode, kjer sem popravljal zajebano in prisostvoval novim izidom.

Metuljev učinek

A če mi je bilo do tega? Definitivno. Res je sicer, da bi lahko bilo vnovično igranje narejeno bolj spretno in prijazno. Ni denimo moč preskočiti ali pohitriti nobene izmed dokaj dolgih animiranih debat in filmskih sekvenc, tako kot ne pospešiti raziskovanja. Najdeni totemi in predmeti niso označeni oziroma ne izginejo, tako da ponavljaš eno in isto, in na splošno se naknadno igranje vleče. Škoda, težavo bi nemudoma rešil opcijski gumb za fast forward.
Po drugi strani pa je variant, kaj se zgodi in kdo preživi, ogromno in so zanimive. Prav žrlo me je, kaj neki bi se pripetilo, če bi tam in tam izbral drugačno varianto ter bi bila določena oseba z mano bistveno dlje. Morda bi jo celo nadzoroval, namesto da sem nek del prečkal z njenim kameradom? Ali pa mi je ostal skrit cel del igre, ker je nekdo preminil zgodaj v noči? Ob tem Until Dawn ni nekajurna vinjetica, temveč prvi skozihod ob nekaj temeljitega prečesavanja okolice traja za to zvrst konkretnih deset, dvanajst ur, pri čemer se le redko vleče. Drži samo, da bi lahko bila prva tretjina nekoliko bolj poskočna in vsebovala malce manj lažnih strašljivosti.
Za nameček je, kar se predstavitve tiče, hud. Že res, da je sprehajanje leseno, toda kadarkoli vajeti prevzame navidezni režiser, kar je pogosto, se prepustiš izvrstni filmskosti. Heavy Rain ter Beyond sta tekla na PS3 in bistveno večja moč playstationa 4 je takoj opazna v naravnih obrazih in krasni igri svetlobe & senc, ki v navezi z udarno zvočno podlago in odličnim govorom pripomore k fantastičnemu vzdušju. Klatenje po zapuščenih rovih, kjer odmevajo kriki in skoviki, vandranje po opustelem sanatoriju in potikanje po samotarski vetrovni gori je že samo po sebi jajcestisno. Zlasti v brutalni in izdatno grozni drugi polovici opazovati smrti ljudi, ki zaradi spretnega scenarija in dobre izvedbe niso le kartonski izrezki, pa je nadvse pretresljivo. Zato Until Dawnu kljub omejeni igralni plati podeljujem solidno oceno. Čeprav je do Hitchcocka še dolga pot, me kak interaktivni film že dolgo ni tako pritegnil.

80 *Sneti odslej na počitnikovanja v zasneženih gorah jemlje bazuko.*
playstation 4 — Supermassive / Sony


Gravž je vedno hujši. Najprej površinske rane, nato ubite živali, na koncu odrezane tintare, obraz, ki zdrsne z lobanje, in psihološke muke duševnega bolnika.



Ko se na ekranu pojavi ta pokazatelj, je čas, da roke otrpnejo, sicer zna slediti nepovratna tragedija. V trenutku si lahko ob lik, ki te je spremljal skozi ves špil.

Galak-Z: The Dimensional

85 *Snetijeva rit ni špehata, ampak kovinska! Mladostne sanje so uresničene.*
playstation 4 / PC (kasneje) 17-Bit

Križariti po vesolju v okretnem bojnem plovilu, ki se zna spremeniti v robotsko bojno obleko, in z laserji, raketami ter orjaškim mečem spreminjati sovražne legije v neuporabne kovinske lupine – to je bil svojčas sen marsikaterega geekovskega mladca. Običajno ga je pobral v japonskih risankah, kjer so se junaki vojskovali s pomočjo človeku podobnih, mehanskih kolosov, ki so bili sposobni leteti, streljati, udrihati in se preoblikovati. Ja, tako kot Transformerji, le da imajo slednji lastne možgane, dočim z raznimi voltroni, gundami in mazingerji upravlja človek v poveljniški kabini, kakor smo videli v filmu Pacific Rim. Eden tovrstnih je v ospredju Galak-Zja, neodvisniške strelske arkade z zgradbo roguelike iger, ki je stilistično brezhibna, igralno pa ne. A kljub napakam je še vedno hudo privlačna, kakor silen titan s krajšo nogo, kar ob mogočnih motorjih na hrbtu ne predstavlja kritične hibe.



Galak-Z (izgovori 'gelekzi') je vesoljska strelska arkada, v kateri pa nivoje raziskuješ, se spopadaš z več sprtimi stranmi in se celo skrivaš po skalovju.

Nekje daleč od Zemlje ...

... tako po času kot prostoru in smislu, mladi pilot hecnega imena A-Tak odšepa iz hudega obračuna s silami žlehtnega Imperija, ki je slab samo zato, ker ne priznava demokracije. Srečoma naleti na eksperimentalno matično plovilo Axelios s črnolaso poveljnico na krovu, od koder bo v štirih vznemirljivih epizodah sesuval cesarske sile in se bojeval še z drugima frakcijama – pirati iz globokega vsemirja ter zobatimi alieni.
Na kakorkoli zapleteno ali globoko zgodbo ne gre računati, kajti Galak-Z si za vzor vzame matinejske risanke za otročad iz osemdesetih. Tako kot one stavi na kliševe, barvitost in hec, kar podkrepi z retro videorekorderskimi meniji ter pogostim dobronamernim pričkanjem med A-Takom in babo. A-Tak je tipičen zaletav mladec, željan slave, ki ni preveč dovzeten za poveljničine nasvete. Skupaj ustvarita privlačen duet z odličnima glasovoma, vendar se s tem ne odlikujeta le onadva. Ravno tako se nenehno oglašajo sovražni piloti, od rahlo pederskih krmilcev sond, ki cvilijo ob izgubi ščitov, do voznikov gusarskih fregat, ki se samurajsko zaklinjajo k izginotju v praznini. Ter sikanj tujskih nakaz, ki so videti kot strašljive globokomorske ribe in rade ugriznejo v vsakršen plen. V navezi s prvovrstno animacijo je iluzija sodelovanja v televizijski risanki na nivoju, škoda le, da so liki izrisani na 'flashevski' način in ne na roko ali s kako naprednejšo tehniko.

KAJ SO ROGUELIKE IGRE?

Ker še nismo uspeli spisati daljšega članka na to temo, kratko pojasnilo roguelikov za tiste, ki žanra ne poznajo. Gre za vrsto, kjer je smrt stalna, nivoji pa se ustvarjajo naključno. Njega dni, ko je bila aktualna mati zvrsti Rogue (1980), je igranje potekalo potezno, v srednjeveško pravljični okolici in v okviru frpjske zvrsti. A že slavni Diablo, ki si je izposojal pri roguih, je prinesel realnočasovno udejstvovanje.
Danes so se rogueliki razpasli po vse mogočih zvrsteh. Galak-Z je vesoljska strelska arkada, Swindle in Spelunky sta ploščadi, Ironcast je spleten okrog postavljanja simbolov v vrsto, v Don't Starve je treba preživeti v negostoljubni deželi in tako naprej. Ključni lastnosti pa ostajata stalna smrt in naključno generirane stopnje, ki nudijo vedno nove izzive in terjajo sprotno prilagajanje. Tudi zato zvrst cveti.

Jovo na novo

Je pa krovni vtis varljiv, kajti to je vse prej kot arkadica za male otroke. Nasprotno, namenjena je tistim, ki jim je joypad prirastel v roko in se jim zdi končanje Ikaruge z eno roko normalna nedeljska zabava. S tem, da primerjava z linearnimi šuterji ni pravična, saj je Galak-Z bolj častihlepna. Takó, kot pritiče grupi 17-Bit, ki jo je ustanovil nekdanji razvijalec pri japonski veji Sege, Jake Kazdal.
Štiri imenska poglavja, ki se začno z animiranim uvodom in iztečejo s TV-odjavno špico, so oblikovana tako, da je v vsaki natanko po pet misij. Če hočeš napredovati v naslednje poglavje, moraš brez pogibeli zaporedoma odigrati vseh petero, z zaključnim šefom vred. Naloge se odvijajo na krožno zamejenih področjih v nagem vesolju, med asteroidi in v oporiščih. Med igranjem nabiraš novce in kupuješ dodatno opremo za plovilo, ki ga sčasoma dodobra okrepiš. Toda ko umreš (ne 'če', ampak 'ko'!), se izboljšave resetirajo na ničlo in moraš vnovič od začetka. Slehrna misija razen finalne se naključno oblikuje sproti, od hecnega naslova z izmišljenim avtorjem, okolice in sovražnikov do ciljev, kamor sodijo uniči tisto, prinesi ono ali očisti področje.



Šefi so v tej igri precej bolj slaboritnega videza, kot pa so v resnici nevarni. Ta vsemirski kačon šviga okrog tebe kot navit, a je dosti nenevaren.



Kljub ozadni črnini je videz krasen, z veličastnimi eksplozijami in čudovitimi risankastimi eksplozijami, ki so še lepše ravno zaradi barvnih kontrastov.



Če hočeš v sovraga poslati rakete, ga moraš za več sekund ujeti v tale rdeči snop. Pri tem ti pomagajo male bunkice iz okolja, ki ga upočasnijo.

Edino milost ti po smrti ponudi unovčenje žetonov, ki jih sproti nabiraš. Tedaj takisto ostaneš brez vsega, le da se vrneš v aktualno nalogo. Gol in bos seveda crkneš še hitreje, zato moraš dodatno premisliti, v katere spopade se splača spustiti. Galak-Z je namreč prav toliko rešetaška arkada z adrenalinskimi obračuni kot taktično-skrivalna igra.

Odločitve, odločitve

Uničevalska plat je na splošno uživantska in spaja reflekse na eni strani ter pazljivost in čakanje na pravi trenutek na drugi. Bangai-Ojevsko hitra ladjica ali robot, ki ju krmiliš v pogledu od strani in med njima menjavaš s pritiskom na gumb, se podrejata fizikalnim zakonom, kar pomeni predvsem inercijo. Zaradi tega lahko drsiš vzvratno in sovraga zaklepaš z raketami ali se z rabo začasnega pospeška zavihtiš mimo njega ter ga vmes z mechovim mečem podrajsaš po predku. Toda ker se vse odvija tako hitro, rabiš mungove reflekse in nemalo vaje, da dojameš, kdaj je idealen trenutek za ta ali oni pristop. Prav tako se lahko poslužiš okolice. Robot ima kavelj, s katerim luča eksplozivna telesa, ki lebdijo v prostoru. Lovec pa denimo strelja v lavo, da se dvignejo ognjene krogle, ali razpoči kako rastlino, iz katere v capine odletijo špice.
Pri vsem tem je zelo pomembna oprema, ki si jo kupil ali srečoma našel. Če imaš na zalogi laser, ki se odbija od sten, je kanalje pametno zvabiti v tesne prehode, in če si naletel na stoodstotno povečanje moči robotove sablje, je modro to izkoristiti. A pod črto je odločitev vedno tvoja, saj imaš proste roke, kako se boš obračunov lotil. Docela validna strategija je, da se sploh ne zapletaš vanje, če si preveč šibek. Ščiti se sicer samodejno obnavljajo, temeljna energija pa ne, in če je ta na nižku, tvegaš smrt, ki te zna stati vsega napredka v poglavju.

Zdaj lovec, zdaj plen

Ako si do obisti poškodovan, se je bolje odtihotapiti mimo sovražnikov, ki v določenem vzorcu patruljirajo po območjih. Pri tem je treba paziti na trušč, ki ga povzročaš, kar simbolizira prosojen krog okoli ladjice ali robota. Ali pa zakuhaš bitko med vojaki, pirati in / ali alieni, ki jih zvabiš ene k drugim, nakar jo podurhaš ali se greš gverilca.
Ja, to se v Galak-Zju da, saj je umetna pamet tako kot fizika dinamična in sprotna. Sovražniki niso ujeti v vnaprej določene obrazce kot v tipičnih šutemapih, marveč posedujejo številne vzorce obnašanja in se znajo sproti prilagajati situaciji. Merijo tako, da te izstrelki prestrežejo na trenutni trajektoriji, iščejo zavetnike in ko jim začnejo pojemati ščiti, bežijo na samo ali se ogibajo, da se jim obnovijo – natanko tako kot ti. Celo samopoškodovati se umejo, ko recimo ustrelijo v cevi, da bi te sežgali s plameni, a v istem hipu ugotovijo, da so preblizu in kasirajo sami.

Čez čas sicer naštudiraš njihove lastnosti in trike, ki jih spet ni ogromno, a dolgo časa je iluzija življenjskosti na višku. Zaradi njihovih številnih prijemov in naključnih sestav v domala sleherni spopad vstopaš s cmokom v grlu ter hladno odločenostjo v prsih, saj je zadosti prgišče nepredvidljivosti, da gre vse po zlu. A sam se moraš odločiti, ali boš taktiziral ali tvegal; s tem nihanjem med tveganjem in nagrado Galak-Z močno spomni na Dark Souls ter Spelunky, žanrsko drugačni, a dušno slični roguelike odličnici.

Luknjice v trupu

Vsekakor je Galak-Z spočetka igra za najvišjo oceno, ki pa čez nekaj časa pokaže razpoke. Sicer manj kot prejšnji naslov 17-Bitnikov, Skulls of the Shogun, a jih vseeno. Ker je to kristalno jasno titula za hardcore igralce, ji ne štejem v zlo jako kompleksne nadzorne sheme, ki včasih terja, da hkrati uporabljaš gobico za usmerjanje, dva gumba za potisk in turbo ter še dva za ščit in strel, plus nemara desni stick za pregled okolice. A ravno tovrstni gamerji smo posebej zahtevne stranke in terjamo predvsem nekoliko več raznolikosti, kot jo špil ponudi na dolgi rok. Zaloga okolice, sovragov in zadolžitev je namreč dokaj povprečna in domala vse vidiš že po dveh poglavjih, kar je ob količini ponavljanja ter manku zgodbe izpostavitve vredno. Nivoji se sicer ustvarijo naključno, a so si presenetljivo podobni. Saj ne, da vednoznovno udarjanje s težkimi fregatami, zoboribami in konkurenčnimi roboti, zakritimi z gromozanskimi ščiti, ni žurersko in razgibano. A čez nekaj časa se igranje začne le preveč ponavljati, da bi se udejstvoval z enako radostjo kot spočetka. Tudi šefi bi lahko bili nekoliko bolj domišljijski od vsemirske kače in, ja, drugih velemechov, ki se postavijo zlasti z velikostjo in ne z domišljijskostjo oziroma napetostjo obračunov.
Takisto je kljub dosti popravkom naslov tehnološko še zmerom nepopiljen, kajti padci gladkosti in sekundni zatiki so kar pogosti. Razumem, da sta fizika in pamet dinamični, a je vseeno zoprno. Zaključni minus pa pritakne dvomljiva poteza avtorjev, ki bodo peto, v meniju normalno navedeno epizodo dostavili šele čez čas, ko izide verzija za PC. Sicer brezplačno, toda špil si kupil sedaj in res gnilo je na njegov iztek čakati več tednov, nemara celo mesecev.

Galakzija čudes

A navzlic tej rji na mechovem telesu je igralno jedro zdravo, akcija svobodna in elegantna, risankasta estetika in vzdušje fantastična, cena pa pri 20 evrih v Sonyjevi spletni štacuni primerna za enega zanimivejših modernih roguelikov. Če te ima, da bi se v veselje podal na tak način, in poseduješ nadpovprečne prstne spretnosti, te sedemnajstbitna dimenzionalna trdnjava željno pričakuje!



Misije se zaključijo pri signalu za prežarčenje, ki ga rade oblegajo sovražne sile. Če jih je več vrst, jih lahko z manevriranjem zapleteš v medsebojni boj.

Vsi so vnebošli

LordFebo obišče angleško deželo, toda do pinte piva ne pride, saj je krčmar izginil. Kam, mu želi povedati velikanska kresnička. Ni druge, kot da ji sledi čez slikovito kmetsko okolje.

Tržiti oziroma predstaviti Everybody's Gone to the Rapture, ki temelji na skrivnostnosti in gledalčevem lastnem spoznavanju pripovedi, ni hvaležno opravilo. Sam sem imel srečo, da sem se doživetja lotil brez kakršnegakoli predznanja, kar mi je dalo najboljšo izkušnjo. Toda če razvijalec ali recenzent napiše zgolj "Ne sprašuj, za kaj se gre, le igraj," to ne bo množično odvezovalo mošnjičkov, kajti zadeva ipak stane nedrobižnih 20 denarjev. A to bi bilo dejansko najbolje. Zato uvodoma rečem takole. Če so ti všeč drugačnosti v slogu Dear Esther, Gone Home in Ethan Carter, ne prečitaj ničesar do zadnjega odstavka. Niti ne prebiraj spletnih rivjujev, ki osnovnošolsko razodenejo vse dogajanje. Celo opisek v Playstationovi štacuni preskoči!

Srh pri barvic polnem belem dnevu

Angleška podeželska vasica Yaughton je na lep sončen dan kot razglednica. Okoli vzpetinice z božjim hramom stojijo slikovite hiše z urejenimi vrtovi. Med njimi je obvezna gostilna, stavbe pa obdajajo zelene livade in zlatorumena žitna polja. Na eni strani je gozd in na drugi jezero s kampom. Skozi pokrajino se vije par kilometrov cest z urejenimi avtobusnimi postajami. Okoliš je turistično privlačen, predvsem pa z naravno raznolikostjo in urbano razgibanostjo docela verodostojen. A sinje nebo, nežna igra žarkov med listi in simpatičnost krajine zavajata. Everybody's Gone to the Rapture ni prešerna vsakdanja zgodba, marveč v resnici srhljivka.

To ne pomeni, da se spusti mrak in na plano pride norec z motorko. Tudi zombiji ali parklji ne skačejo izza dreves. Nasprotno, ves čas vladata spokojnost in dnevna svetloba. Nihče mi noče zavdati, niti ni elementov suspenza, kot so oddaljeni kriki, kadavri v omari in strašljivi zvoki. Srh vzbujajoče je dejstvo, da je vas brez žive duše. Ni zapuščena, marveč kot da bi sredi vsakdana prebivalci kratkomalo izginili. Na mizah je še toplo kosilo, orodje leži sredi polja in


Prazna vas, ki je izrisana kot še nobena doslej, vzbuja srh s tistim, česar ni. Ljudi ni. Virus? Vesoljci? Vladni eksperiment? Alternativno vesolje? Kdo ve ...



Vsepovsod na skrivnostnega obiskovalca čakajo odlomki pogovorov vaščanov v obliki hologramskih iger svetlobe. Ti so edini vir pripovedi.


Tale svetlobna krogla, ki šviga sem in tja ter spušča statične zvoke, je vodič po vasi. Sicer ji ni nujno slediti in je moč koščke mozaika nabirati po svoje, toda brez kažipota bi bilo sledenje rdeči niti nemogoče.


Koliko dela je šlo za natančno in bogato grafiko enega kvadratnega kilometra okoliša, vedo le avtorji sami. Je pa kar malo škoda neverjetno podrobne podobe, če za raziskovanje nisi z ničimer nagrajen.

otroška kolesa samevajo kraj igrišč. Docela nedolžna situacija vseeno ni, kajti cestne blokade na obrobju in zapečatene duri z napisi o karanteni pričajo o nečem zloveščem. Nespregledljivi so takenako mrtvi ptiči in pogosti krvavi robčki po tleh. Le kaj se je pripetilo? Kdo sem jazst, ki nimam ne rok, ne nog? In kaj je svetlobna entiteta, ki kroži naokoli in mi namiguje, da ji sledim?

Opazovalec, ne igralec

Za razkritje te dnevne cone somraka niso potrebni pustolovski pristopi, recimo pobiranje in uporaba predmetov. Ravno tako ni branja dokumentov, brskanja po računalnikih in pogovarjanja s kakšnim naključno obstoječim človekom. Pozabi na zemljevid, ikonice, vroče točke in nagrade za stikanje. Zaradi popolne odsotnosti poznanih igralnih elementov Rapture stežka označim za igro, saj ni primerljiv niti z mejnimi eksperimenti v slogu Life is Strange in Beyond. Tam namreč 'počnemo dejanja' in vplivamo na potek. Tu pa kljub pestrosti okolja interakcije z njim ni sploh. Spoznavanje ozadja je udejanjeno drugače in res domiselno: skozi kratke dialoge prebivalcev, ki so se nekako vtisnili v eter in se predvajajo kot bled odmev. Sprožimo jih bodisi s svojo bližino, bodisi z vklopom radia.
Za napredovanje mora igralec / opazovalec slediti svetlobnemu kažipotu, ki ga vodi od ene točke do druge. Na tak način nepremočrtno spoznava štorijo petih oseb in drobtinice še ducata drugih. Strašljivo pristni glasovi vaščanov ne razlagajo pojava, marveč gre za izseke vsakdanjih, življenjskih pogovorov. Eden skače čez plot, drugi ima težave s sestro in tretja umetni kolk. Predvsem pa jih je strah in ne vedo, kaj se dogaja. Krave umirajo ... dolina je zapečatena ... menda razsaja gripa ... znanstvenika v observatoriju nekaj vesta ... morilsko elektromagnetno valovanje ... nevarnost za človeštvo ... vojska hoče vas upepeliti ...

Respect to Brighton

Zamisel je vkup z odlično sinhronizacijo in nadmočno zvočno kuliso tako dobro izvedena, da so mi šle med blodenjem po brezdušnem kraju in poslušanjem odmevov preteklosti večkrat kocine pokonci. Marsikdo bi vse skupaj zaradi počasnega premikanja, nejasnosti in nezmožnosti početja označil za dolgočasno ter omejeno. Sam pa rečem le: enkratno in vrhunsko! Brajtonska skupina The Chinese Room ima vse moje spoštovanje. Ne samo za idejo, dobro grafiko in vzdušje, marveč tudi za pogum. V ta nenavaden in tvegan projekt, ki zanalašč nima ne uvoda, ne namigov, so namreč vložili kar tri leta. Škoda, da je Everybody's Gone to the Rapture za razliko od njihovega prvenca Dear Esther narejen zgolj za playstation 4. Bržda je Sony primaknil kakšen funt za ekskluzivo.
To gotovo ni izdelek za vsakogar. A ko mu bo cena malce padla, bi ga moral zavoljo edinstvenosti doživeti vsak lastnik konzole, čigar kultura joypadaste zabave seže onkraj ustaljenih gamerskih žanrov. Taki izdelki, ki igričarsko umetnost potiskajo dalje, si zaslužijo pozornost! Bi si pa želel, da avtorji izdajo popravek za polževo premikanje.

ZAKLADNICA REDKOBE





Pisan, tematsko ustrezen menijček ima vsak špil. Ko ga poženeš, igraš polnozaslonsko, ne v takem okencu. Hkrati vidiš morebitne izzive in svoj najboljši rezultat, s svetom primerljiv prek spletnih lestvic. Zgleden paket!

Ponos angleške industrije iger, hiša Rare, je v kompilacijo Rare Replay za xbox one iztočil jagodni izbor svojih špilov. Ti segajo od ranih spectrumovskih dni prek slavnih nintendovskih do tedaj, ko je firma pristala v Microsoftovem naročju, kjer je še zdaj. Sneti s sneto kapo stopi v redko shrambo, v kateri za malo soldov prejmeš obilo staro-novih igralskih užitkov.

Vajeni smo, da nas izdajatelji videoiger skubijo. Seznam tosmernih prijemov je postal impresivno dolg, od 'free to playa', kjer je brezplačen le feferonsko pekoči občutek nategnjenosti, prek DLC-vsebin, ki bi jih moral vsebovati že osnovni špil, do nesramno visokih cen, kjer za svojih šest ali celo sedem desetakov nemalokrat ne dobimo pričakovane kvalitete. Nakar z leve uleti iznenada jako darežljivi Microsoft, ki obstoječim lastnikom Oken daruje Windows 10, za borih 30 evrov pa postavi naprodaj tale Rare Replay, kjer plačaš evro za igro. Ja, natanko trideset naslovov je v njem, pri čemer niso brez repa in glave zmetani v koš, temveč so jih obravnavali s starševsko skrbjo.

V DRUGAČNEM TEATRU

Barvita preteklost softverskega studia Rare je znana, med drugim iz našega članka Redka zgodba v Jokerju 250, id 11316 na stranki. Na kratko rečeno gre za diko otoškega igroznanstva, ki je nastala začetkom osemdesetih pod marketinškim imenom Ultimate in poskrbela za kultne spectrumove naslove, kot je Sabre Wulf. Ko je začelo iti osembitnim računalnikom slabo in je s prodorom začel NES, so se Ultimate preimenovali v Rare in se povezali z Nintendom. V tem partnerstvu so izdelali brezčasne legende – Killer Instinct, Donkey Kong Country, Goldeneye 007, Banjo-Kazooie. Tretji del njihove poti je napočil začetkom novega tisočletja, ko jih je kupil Microsoft in jih povezal z xboxom. Ta doba nam je dala Viva Pinato in pa niz športnih neumnosti za kamero kinect, ki jih velja brž pozabiti. Po vsem sodeč Rare zdaj vstopa v novo dobo, ko kanijo izdelovati dobre, izvirne špile, in to prelomnico so obeležili z Replayem.

Čislanje lastne preteklosti je očitno od prvega zagona, ko prisostvuješ krasno animiranemu uvodu, ki te med navihanim zborovskim petjem postavi v gledališko dvorano. Tamkaj so pred zastorom zbrane tri desetnije naslovov, ki segajo od leta 1983, ko je izšla strelska arkada Jetpac, do 2008 z Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts za xbox 360. Sleherna ima grafično in glasbeno samosvoj zagonski ekran. Prav tako si vsaka lasti nabor xboxovih dosežkov in seznam lastnih štampiljk ter mejnikov, na primer 'prevozi toliko in toliko kilometrov' ali 'tolikokrat zaženi špil'. Več štampiljk kot nabereš, višji uporabniški čin imaš in več HD-videov o Raru si lahko ogledaš.



ATIC ATAC (spectrum, 1983)
Kot eden od treh poklicev si se moral prebiti iz prostranega gradu v več nadstropjih. V sobanah so se sproti zarejali sovragi, ki si jih streljal ali bežal, da ti niso požrli vse energije, ki jo je simbolizirala pečena kura. Vrata se periodično zapirala in odpirala, dočim si za druga potreboval ključ ali pa si odkril kak skrit prehod. Iskal si tudi koristne predmete in tri dele ključa za pobeg. Še danes fina igrica!



SOLAR JETMAN (NES, 1990)
Rarovce je od nekdaj navduševalo bolj ali manj fizikalno vesoljevanje in Solar Jetman je vrhunec njihove tosmerne ponudbe. Tako kot v Jetpacu je treba nositi vkup sestavne dele in se ogibati nevarnostim, le da to počneš z vsemirsko sondo. Ta je močno podvržena inerciji, tako da je treba gibanje stalno brzdati z dodajanjem plina. Pri tem so nivoji kar veliki in polni tečnob, sondo pa nadgrajuješ.



BATTLETOADS ARCADE (avtomat, 1994)
Ker je tale od strani gledana, hodi-na-desno pretepačina luč dneva ugledala samo na avtomatu, je malo znana. A ljubitelji Double Dragonov in kompanije jo bodo hitro požegnali, saj je na nivoju. Spomni na NESovo igro z bojevitimi krastačami, le da je igranje bolj usmerjeno v mlatenje, težavnostna je potegnjena lepše, gibljive sličice so večje, animacija pa še dandanes bogata in smešno domišljijska.



Filmčke o Raru, ki jih odklepaš z udejstvovanjem in mojstrovanjem iger, dopolnijo vpogledi v ozadje, konceptne risbe, neuresničene ideje in neobjavljena glasba.



V Viva Piñati dobiš grudo, kjer začneš rediti pinjatke – pisane, cukraste živalice. Treba je skrbeti za rastline in razplod, užitek pa prihaja iz količine domišljijskih bitjec.

Po eni strani so ti precej reklamne in samohvalne sorte z bolj malo resničnega vpogleda v delo pri firmi ter posamične igre. Škoda tudi, da niso uspeli zaslišati ustanoviteljev, bratov Stamper. Po drugi pa je molyneuxovski entuziazem zaposlenih nalezljiv in nekaj vseeno odneseš.

CELO GRDO JE LEPO

Ta pozornost se podaljša v same igre, ki so ovešene s finimi dobrotami. Šestnajst starejših naslovov je dobilo 'snapshote', grižljajske izzivčke. Na primer v Lunar Jetmanu prepotovati petnajst metrov z lunarnim vozilom in v Slalomu nenehno obdržati hitrost nad sto kilometrov na uro. Inačica tega so dodatni izzivi, ki si skozi različne igre delijo tematiko, recimo pobeg. Vse to je prava igra v igri, kjer se je moč kaliti in mojstrovati pazljivo vkup dane titule včerajšnjika, ko so bili Ultimate oziroma Rare mojstri neposredne arkadne izkušnje.
Klamfali so namreč igre, ki so v okviru sposobnosti tedanjih domačih platform poustvarjale vznemirljive izkušnje, kakršnih so bili deležni igralci mnogo dražjih in ekskluzivnejših avtomatov. Takisto imajo starejše igre vdelano instantno prevrtavanje igranja nazaj s tiščanjem levega petelina, kar je odlično za težke naslove, če sodiš med manj spretne. Špili iz osemdesetih nudijo tudi goljufije, kot je neskončno življenj, in ročno snemanje ter včitavanje položaja, kot smo vajeni v računalniških emulatorjih. Povezava z le-temi je jasna, saj praktično vse titule v Rare Replayu tečejo prav v nevidnih, za xbox one prilagojenih oziroma spisanih emulatorskih aplikacijah.

Te zvečine delujejo zgledno, čeprav ne nudijo vseh funkcij, ki jih najdemo na peceju. Nekatere igre z N64, kot je Blast Corps, niso niti malo olepšane, dvignjena je le ločljivost, in zvečine tečejo v izvirnem razmerju stranic 4 : 3. Izjema je Jet Force Gemini, ki mu je moč določiti širokozaslonskost. Najlepši so špili z xboxa 360, med katerimi so tudi tisti z nintenda 64, ki jih je Microsoft že izdal – Perfect Dark, Banjo-Kazooie in Banjo-Tooie. Tu srečamo pravo ločljivost 1080p, ne upscalane 720p kot na X360, in upoštevanje dosežkov s te konzole. V taisti 'virtualni mašini' tečejo nativne igre za xbox 360, kot sta obe Viva Pinati. Nekaj težav ima le zahtevnejši Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, ki se odvija v širnem 3D-svetu in tam doživlja neljube padce gladkosti. Upam, da to ne pomeni, da bo tako z vsako naprednejšo igro, ko novembra na XBO pride nazajzdružljivost s tristošestdesetico. Kljub precej večji moči novega xboxa je hakeljcev pri tem precej.

ZLATA VREDNO!

Perfekten Rare Replay torej ni in škoda, da v njem zaradi nintendovskih licenčnih kapric manjkajo Goldeneye, Donkey Kong Countryji, Diddy Kong Racing in NESova odličnica Wizards & Warriors. A minusi niso tako hudi, da bi se mu zaradi njih šlo odpovedati. Večina naslovov v njem je definitivno vredna igranja in celo če bi paket vseboval zgolj deset izbrank, bi bila cena nizka. Tako pa lahko dobesedno mesece preživiš v Rarovi izredni zapuščini, zadovoljuješ nostalgijo in odkrivaš neznane biserčke. PC-verzijo čimprej, Microsoft!



GRABBED BY THE GHOULIES (xbox, 2003)
To je edina igra v kompilaciji s prvega xboxa in tista, ki so se ji Rare nenavadno posvetili. Za razliko od špilov z N64 so Ghoulies močno olepšali in teče v 1080p pri 60 fps. Znajdeš se v graščini porednega coprnika, ki mu zavdaš z raziskovanjem sob, garbanjem hudičkov ter iskanjem ključev. Nekakšen poniglav Resident Evil, ki ni smel utoniti v pozabo že zato, ker v njem okostnjaki DJevsko žurirajo.



BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS (xbox 360, 2008)
Pri tem nenavadnem nadaljevanju gre delno za skakalno raziskovanje farbovitih nivojev, delno pa za dirkačino. S ploščadenjem abereš dele za avtomobile, nakar se z njimi udeležiš dirkaških izzivov, ki tvorijo levji delež izdelka. Ob tem streljaš, dostavljaš zamudnike v službo, odbijaš žogo in še marsikaj. Dejansko je vsaj pol cene celotnega paketa Rare Replay vreden že samo tale obsežni, kul naslov.

KOMPLETEN SEZNAM

Jetpac (spectrum, 1983) – od strani gledana arkada, kjer streljaš alienčke in sestavljaš raketo.
Lunar Jetman (spectrum, 1983) – inačica Jetmana, le da braniš lunarno vozilo in mu gradiš pot.
Atic Atac (spectrum, 1983) – glej opis pri sliki.
Sabre Wulf (spectrum, 1984) – kot pustolovec raziskuješ labirintno džunglo in sabljaš domorodce.
Underwurlde (spectrum, 1984) – hecna ploščada, kjer ne skačeš toliko kot mečeš lastno telo naokoli.
Knight Lore (spectrum, 1984) – izometrična mešanica raziskovanja in ugankarskega skakanja.
Gunfright (spectrum, 1985) – blodiš po divjezahodnem naselju in pištoliraš bandite s tiralico.
Slalom (NES, 1986) – od zadaj gledana smučarska arkada brez posebnosti.
R.C. Pro-Am (NES, 1987) – izometrična dirkaška arkadica v slogu Super Skidmarks.
Cobra Triangle (NES, 1989) – simpatična in razgibana dirkalna bojevalščina z gliserji.
Snake Rattle 'n' Roll (NES, 1990) – raziskuješ izometričen svet v prisrčni grafiki.
Solar Jetman (NES, 1990) – glej opis pri sliki.
Digger T. Rock (NES, 1990) – s kopanjem in trenjem skal raziskuješ starodavne place.
Battletoads (NES, 1991) – od strani gledana in brutalno težka pretepačina plus skakalnica.
R.C. Pro-Am II (NES, 1992) – z veliko nadgradnjami ozaljšano nadaljevanje podenja po asfaltu.
Battletoads Arcade (avtomat, 1994) – glej sliko.
Killer Instinct Gold (SNES, 1996) – najboljša inačica kultne pretepačine, ki pa je že fejst ostarela.
Blast Corps (N64, 1997) – izredno igralna rušilnica objektov z gradbeno mehanizacijo.
Banjo-Kazooie (N64 / X360, 1998) – inteligentna arkadna avantura z medotom in tičem, ki se uvršča med naj igre sploh.
Jet Force Gemini (N64, 1999) – tretjeosebno streljaš, kar se izkaže za dokaj kompleksno.
Perfect Dark (N64 / X360, 2000) – mešanica streljanja in tiholazenja, z večigralstvom vred.
Banjo-Tooie (N64 / X360, 2000) – solidno nadaljevanje Banjo-Kazooieja.
Conker's Bad Fur Day (N64 / X360, 2001) – prigode nesramnega veveričká, ki s sekret papirjem obmetava ogromen drek, ta pa pôje govnasto opero.
Grabbed by the Ghoulies (xbox, 2003) – glej sliko.
Kameo: Elements of Power (xbox 360, 2005) – tretjeosebna pravljična mešanica več pristopov.
Perfect Dark Zero (xbox 360, 2005) – razočaranje, a morda boš v njem našel nekaj zabave.
Viva Piñata (xbox 360, 2006) – vzrejaš živali v rajskem vrstu, kar je nadvse privlačno.
Jetpac Refuelled (xbox 360, 2006) – olepšana inačica izvirnega Jetpaca.
Viva Piñata: Trouble in Paradise (xbox 360, 2008) – čislano nadaljevanje simulacije živalskega vrta.
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (xbox 360, 2008) – glej opis pri sliki.

POTOVANJE H GORI V DALJI



Mar so tam kralji? Kaj pa zakladi, ki vsi bi jih radi? Kje pa. Le samospoznanje in nikogaršnje sanje. Sneti v burki vse bi dal zanje. Tako prej v Journey za PS3 kot v ozaljšani inačici na playstationu 4.

Nekateri zanesenjaško pravoverni igralci trdijo, da so igre za to, da se jih igra, ne da se jih gleda, posluša, občuti; vse to da je zgolj okrasek na interaktivni srži. Sam nisem tako skrajen. Menim, da je špil lahko usmerjen tudi v dotično drugo plat, celo do skrajnosti, dokler s tem uresniči nek svoj temeljni namen. Taki primeri so detektivski interaktivni film Her Story, animejska QTE-razdejalnica Asura's Wrath, večkončna avantura Heavy Rain – in zenovsko pravljična ploščada Journey. Ta je pred dobrimi tremi leti izšla za PS3, zdaj pa so jo v HD-obliki prenesli na PS4. Igralno bistvo in vsebina sta do potankosti enaka kot na starejši konzoli in tudi distribucijska metoda je enaka, torej digitalna prodaja za 12 evrov.

Beduinska omama

Skorajda nepojasnjeno se pojaviš kot nenavaden, arabsko oblečen popotnik v puščavi, od koder te v pogledu od zadaj čaka potovanje k strašansko oddaljeni gori. S tankimi nogami in sposobnostjo letenja si še najbolj podoben humanoidnemu ptiču. Vendar v zraku ostaneš le, dokler trajajo simboli na dolgem šalu, ki ga vlečeš za sabo. Tako se čez sipine prebiješ do ostankov starodavnega kamnitega mesta, od tam prepotuješ podzemne kaverne in visoke, perzijskim podobne stolpe, prečiš ledene planjave in dve, tri urice kasneje prispeš do farbovite planine. Odprtega sveta in raziskovanja ni, stopnje so linearne in dokaj ozko zakoličene.

Prav tako nimaš orožij, vmes pa naletiš samo na eno vrsto sovražnikov, nekakšne robotske kače, ki počasi plovejo po nebu in z lučjo preiskujejo tla pod sabo. Pred njimi se je treba zgolj skriti, kar ni pretežko, zato pozabi na bojevanje ali vznemirljivo arkadno akcijo. Takisto ni večjih težav s premagovanjem ploščadi, ki so le redko postavljene količkaj zafrknjeno. Malce teže je le, če nabiraš nekoliko odročne bleščice, ki pa prispevajo k podaljšanju šala in s tem k še večji lahkosti ter lahkotnosti.

Dolgost kratkosti

Čemu torej taka fama okrog Journeyja, ki se je pojavil na številnih kritiških in igralskih naj seznamih ter v Jokerju 224 prejel 90? Zakaj ga ljudje obračajo po petkrat, desetkrat, ga javno hvalijo in zasebno ob njem točijo solzice radosti ter gorja? Zato, ker se te zna dotakniti. Ne toliko igralca v tebi, ki ni ne zaseden ne izzvan, marveč Človeka. Journey je estetska rajža z umetniško, perfektno oblikovanimi prizorišči, od srhapolnih votlin do veličastnega drajsanja po beduinskih sipinah, kjer se puščavski pesek lesketa v rdečini zahajajočega sonca. (Zdaj, na PS4, je prelest ob jasnejših teksturah, nadgrajenih svetlobnih učinkih in 60-fpsjski gladkosti še tolikanj očitnejša, čeprav razlika napram PS3 ni velika.) Je prvovrsten zvokovni izlet z nagrajenim soundtrackom in izrednimi, na pravih mestih uporabljenimi zvočnimi učinki, med katere sodi tudi – tišina. Ta tvori lep kontrapunkt vlečenju godal in rabi kot iztočnica za bujenje občutij v prsih, naj gre za veličastnost, nelagodje ali žalost.

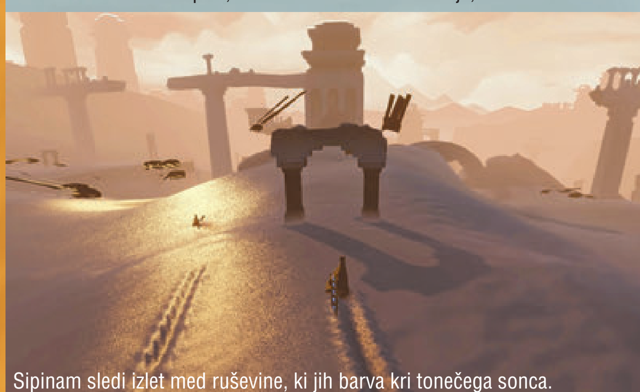
In je meditativna, blagodejna izkušnja, oaza miru ter razmisleka med podivjano adrenalinskostjo levjega deleža iger. Ko plavajoče drsiš čez pozabljena svetišča in osušene struge, čez mrtve livade in živa pobočja, sam ali v družbi naključnega internetnega sotrpina, s katerim se sporazumevata le onomatopoetsko, preprosto razmišljaš. Morda ti skušajo mozaiki na zidovih povedati skrito zgodbo propadle civilizacije, ki je pretiravala z izkoriščanjem naravnih bogastev in ni skrbela za uravnoteženost pridobitništva ter darežljivosti. Ali pa je Journey ena sama velika metafora za cikličnost življenja, za potovanje od rojstva do smrti čez mnoge prepreke in težave, sam ali v dvoje? Izvedel, ne, občutil boš sam – če si že lastnik inačice za PS3, celo brezplačno!

Trakovi iz blaga, ki se vijejo po zraku, ti sproti dajejo energijo za letenje.





Ko te leteči sentinel opazi, se zažene vate. A te ne ubije, temveč le omami.



Sipinam sledi izlet med ruševine, ki jih barva kri tonečega sonca.

Je Journey morebiti prispodoba za vsakdanjik z vsemi križi in težavami?





SLOVENIAN GAMES CONFERENCE

Prva slovenska konferenca za aktivne in bodoče razvijalce iger.

Sobota, 26.9.2015

Fakulteta za računalništvo in informatiko // LJUBLJANA

gamesslovenia.si/conference

Partnerji



Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta *za računalništvo*
in informatiko





Center
Ustvarjalna
Evropa
v Sloveniji

Organizator

GAMES
SLOVENIA



TISTI DRUGI IGROFILM

Hollywoodski filmi, licenčno narejeni po igrah, so še vedno boll-kot-ne zanikrni. Toda z videoigerno tematiko se ne bavijo le Bloodrayne, Doom, Tomb Raider in ostala uradna druščina, marveč tudi filmi, ki špile kakor aktualni Piksli vzamejo kot osnovo za idejo, pripoved, vizualije. Sneti uvidi, da se je takih v tridesetih letih kar nabralo in da si je določene prav fino ogledati. Bodisi slinasto prvič, bodisi nostalgično znova.

Videoigre so počasi, a zanesljivo postale dan vsakdanjega življenja na razvitem zahodu in s tem v Sloveniji. To vemo po tem, da jim v naših javnih občilih vse manjkat rečejo igrice. Z njimi se ukvarja mlado in staro, zagrizeni geeki vsak dan in mamice ob nedeljah, lastniki računalnikov, konzol in telefonov. Ti so ravno toliko v rabi, ko gre foter srat, kot ko dotični potrebuje nekaj počitka od divjajoče otročadi. Tedaj jo posede na kavč in ji v roke potisne mobilno napravo, ki deluje bolje kot sleherno pomirjevalo. Farmacevtsko ali kakšno bolj biološko, kot je leskova mast. (Za odraščajoče v teh permisivnih časih: to je sopomenka za natep s šibo po zadnji plati.)

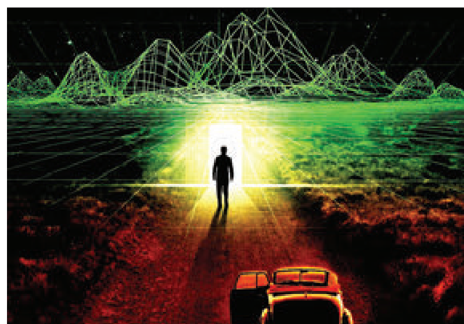
Enim se sicer toži po starih časih, ko so bili elektronski špili z visoko ograjo zamejen fevd, nedostopen vsakomur, ki za vstop ni bil pripravljen prodati duše čarovnikarskemu tipkanju ukazov in dragim menjavam hardvera vsako leto. A kar se ne premika, odmre, videoigre pa so bolj poskočne in zdrave kot kdajkoli. Zato so redno prisotne v filmih, in to ne šele od maja 1993, ko je v kina prispela katastrofa od Super Mario Bros. Najbrž smo e-igro na platnu prvič uzrli v distopičnem ZFju Soylent Green leta 1973, ko se je v enem od kadrov znašel pionirski avtomat Computer Space, inačica prve elektronske videoigre Spacewar. A treba je bilo čakati še skoraj desetletje, da si je kak visokoproračunski izdelek to zmerom bolj priljubljeno tematiko vzel za temelj.

Grozne in lepe igrice

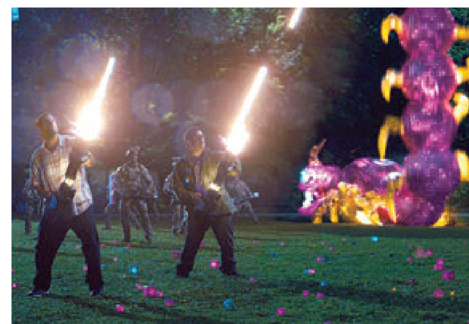
Tron je že pred dvaintridesetimi leti zgrabil tiča za vrat in se dušebrižniško, puritansko pridušal, da so videoigr(ic)e nevarne. Še bolj pa, da so nevarni stroji, na katerih tečejo. V računalniku, s katerim se v Tronu spoprime programer, živi umetna pamet, ki steguje lovke po realnosti. Slično štimungo je malo pozneje povzel film WarGames, v katerem bi razvit abak v izogib jedrski apokalipsi v neskončnost igral križce in krožce. V obskurnem omnibusu Nightmares pa obsedenec s špili, ki je Emilio Estevez, nažiga nek špil, dokler ga ne konča, nakar iz avtomata priletijo vesoljci in ga upepelijo. Štekaš, ne? Fantazija je zanj tako realna, da ga stane življenja.



Film Super Mario Bros velja za katastrofo grških razsežnosti. Dennis Hopper, ki je neuspešno igral Kralja Koopo, je bil na snemanju pogosto zadet.



The Thirteenth Floor z Gretchen Mol in Craigom Bierkom je zanimiva alternativa Matrici. Z manj ledra, kungfuja in modrih tabletk, z drugimi odlikami.



Novi film Pixels (glej prejšnji Joker), ki ga producira komedijant Adam Sandler, je videoigerna skupnost raztrgala. Ampak za lahkotno zabavo je v redu.

Šele ko so bili taki strahovi razkriti in s tem do določene mere nevtralizirani, kakor Hollywood rad počne, je prišlo na vrsto nekaj veselja. V smislu, lejte, saj igrice niso tako strašansko nevarne. Nasprotno, ful so fletne in ko se igramo, se imamo tako fino, da pozabimo celo na lastno revščino in duševno neprilagojenost. Plus nežna najstniška ljubezen se zgodi! (V tem pogledu smo bili Slovenci napredni, saj smo v Poletju v školjki že petinosemdesetega povezali parčkanje in računalništvo. Tam smo videli govoreči Iskrin kompjuter na vročem plažnem pesku.) V tovrstno drugo skrajnost sta segla The Last Starfighter in The Wizard, kjer so bile videoigre katalizator globalnega reševanja sveta in parcialnega reševanja dečka s travmami. Poleg tega so bile normalen del realnosti in nad njimi so se navduševali tako normalni odrasli kot frajerski otroci.



Ko smo v Poletju v školjki videli Iskra Deltin računalnik triglav, smo bili čisto frapirani. Zadeva govori! Moram jo imeti! A ostali smo pri spectrumu.

Tej fantazijski validaciji igralstva in igralcev v družbenem kontekstu je danes prav simpatično prisostvovati. Najbolj v tistem prizoru iz Last Starfighterja, ko tipček v špilu postavi rekord, nakar prileti na kup cela počitniška vas in mu mazili podplate. Skrajno vesela je tudi njegova privlačna bejba, ki mu za nagrado nameni poljub, namesto da bi tečnarila, kako se ubada z napravo namesto z njo. Ja, lepo je sanjariti!

Podaljški virtualnosti

No, optimizem ni trajal dolgo, saj so opozarjalci na nevarnosti električnega spanca našli novo tarčo – navidezno resničnost. Oziroma vnovič staro, kajti prav semkaj je segel že Tron. Lawnmower Man z začetka devetdesetih nekako sovpada z velikopoteznimi napovedmi in oznanili tehnološkega napredka na tem področju. Domače čelade, kot je bil cybermaxx, in arkadni sistemi, recimo sega VR, so se nekaj let kasneje sicer izkazali za okorne. Toda domišljija je brstela in s tem vprašanja, kaj bi se zgodilo ljudem, ki bi se sceloma presadili v umetno realnost. S tem se je ubadala vrsta igralsko obarvanih filmov, od Kosca prek Thirteenth Floora do Existenz, Avalona ter hecnega Spy Kids 3-D. Kakopak ni škodil prihod tematsko slične in stilistično napredne Matrice, ki je privlekla pozornost slehernika. Le da pri slednji ni šlo za igro, temveč za 'običajno' virtualno realnost, ki nadomesti vsakdanje življenje. (Kakšen je torej VR, ki nastane v tem VRu? Malo v premislek, da plaža ne bo tako dolgočasna, ker jo je zapustila tista 25-letnica v minibikiniju.)

Da je toliko filmov poseglo v navidezno resničnost, je logično. To je strašansko priročen in skrivnosten pojem, ob katerem strokovnjaki sicer bolj kot ne zaničljivo prhajo. Toda dolar od strokovnjaka je enak dolarju od levaka iz Oklahome, za katerega je to de-



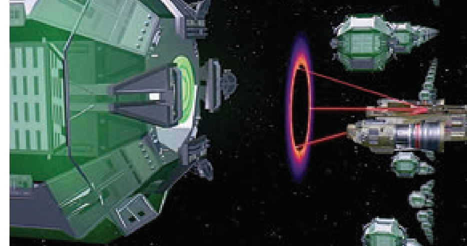
TRON (1982)

Idejo za ta pionirski visokoproračunski film z videoigerno tematiko je režiser ter producent Steven Lisberger dobil že leta 1976, ko se je nalezel Ponga. Najprej je hotel narediti risanko, iz česar je nastala edinstvena 'neonska' podoba dogajanja v računalniku. Tja se odpravi programer Kevin Flynn, ki se spopade s strašno umetno inteligenco MCP-jem, Master Control Programom. Ne le, da ta steguje lovke po Pentagonu, Kremlju, bankah in drugih vidikih človeške civilizacije, znotraj računalnika ustrahuje ter izkorišča druge programe. Skozi akcijske prizore, ki vključujejo kultno dirkanje z virtualnimi motocikli in obmetavanje z diski, Flynn premaga MCP ter osvobodi zasužnjence. Film je sam po sebi nekoliko lahkoveren in zastarel, vendar je podoba še danes izredna in vzdušje zelo 'igralsko'. Svarilna zamisel o kruti, sužnjelastniški umetni inteligenci, ki je že kar preveč podobna človeku, pa je terminatorsko univerzalna.



WARGAMES (1983)

Če bi Sovjeti v osemdesetih Ameriko zasuli z jedrskimi izstrelki, bi se bilo treba hitro odzvati (nasproten scenarij kajpak ni bil mogoč, ker demokracija!). To bi zmogel le vojaški superračunalnik WOPR, ki je po eni strani izredno napreden, po drugi pa tako neumen, da ne loči med simulacijo in resničnostjo. Ko ga požoka mladi heker + navdušenec nad špili, začne preračunavati scenarije in s tem skorajda povzroči tretjo svetovno vojno. Prepreči jo le veliko tekanja naokoli, panike in opazovanja računalnikovega igranja križcev ter krožcev. WarGames je učinkovito igral na karte strahu na rovaš hladne vojne in porajajoče se tehnologije, pri čemer je dandanašnji dodobra ostarel. Tudi zaradi prizorov primitivnih abakov z osempalčnimi gibkimi disketami, ob katerih bo prihajalo samo (starim) fotrom. A vzdušje še zmerom seka, mirovno sporočilo na kraju je presenetljivo neameriško, križci in krožci pa prisrčno rudimentarno nadomestilo za hrušč & trušč kasnejših filmov s podobno katastrofično zasnovo.



THE LAST STARFIGHTER (1984)

Ni dvoma, da so nekatere z videoigrami pridobljene veščine uporabne v vsakdanjiku, naj gre za znanje tujega jezika ali logično razmišljanje. A nek delež časa, preživetega na ta način, je nedvomno vržen proč, namenjen goli zabavi, pobegu. Zato je Last Starfighter sredi osemdesetih pošteno zažgal domišljijo številnih najstnikov, ki so se ob njem počutili, da so njihove igričarske veščine naposled družbi koristne in da starci nimajo več kaj težiti. Čedni mladenič Alex Rogan, ki redno nažiga arkadno vesoljščino, namreč ugotovi, da je bila ta le preizkusni poligon za iskanje največjega spretneža, ki se bo v imenu planeta Rylos zoperstavil vesoljskim napadalcem. To stori z ultimativnim plovilom gunstarjem, orožjem alienske organizacije Star League. Film je trideset let kasneje hecen, naiven, solzavo romantičen in opremljen s slabimi učinki, ki niso na ravni starejše Vojne zvezd. Nič čudnega, saj je vsemirsko bojevanje narejeno z računalnikom namesto z maketami. A fascinantno je opazovati, kako se ne zmeni za nobene pomisleke in kot ledolomilec pluži dalje na poti prepoznavanja igričarstva kot inherentno koristnega početja. S tem je postal tako kulten, da delajo na rimejku.



THE WIZARD (1989)

Nobenega dvoma ni, da je Wizard pravi tovornjak oglaševanja, ki sploh ni prikrito. Nintendo si ta film lasti podolgem in počez, saj so v njem NES, kultna rokavica mogote powerglove, Nintendove revije in tekmovanje v tedaj najbolj zaželeni igri, Super Mario Bros 3, ki tedaj še ni izšla. Prav semkaj čez ameriško krajino potujejo zatravmirani deček Jimmy, njegov brat Corey in gajstna Haley, saj je Jimmy 'čarodej' v marsikakem špilu, med drugim v Double Dragonu. Za razliko od Starfighterja se z videoigrami v Wizardu pretežno ubadajo razsvetljeni otroci in najstniki, ki le občasno navdušijo kakega starca, na primer Coreyjevega in Jimmyjevega fotra, ki se preizkusi z NESom. Toda sporočilo je podobno pozivitno: videoigre so področje, na katerem se najdejo različni otroci, sposobne so pomagati tistim s težavami in jih opolnomočiti.



finicija hude znanstvene fantastike. V VRu se radi tudi tepejo in streljajo, podloženo pa je širjenje strahu glede tega, da se tam človeškemu umu ne piše nič dobrega. No, osebno sem bil vesel, ko se je obsedenost z virtualno resničnostjo unesla in smo krenili na nove pašnike. Gamer je vpeljal idejo, da ljudje v igri ne nadzorujejo poligonskih združkov, temveč prave ljudi ... Scott Pilgrim je navidezno resničnost pomešal s pravo ... dočim nas je Wreck-It Ralph popeljal v ločeno dimenzijo, tisto v notranjosti naprav, kjer liki iz iger dejansko živijo. Pod drobnogledom nismo bili več mi, ampak Sonic, Zangief in Ralph, ki so resnični, ker jih napajamo z elektriko in verjamemo vanje. Kakor zmaji v pravljicah.

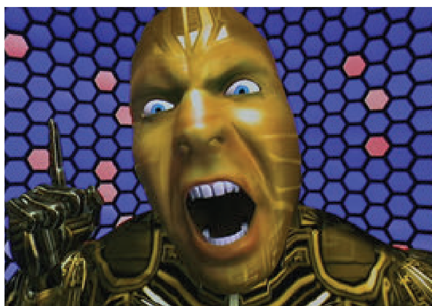

Glavni adut mladinske akcijade Spy Kids 3-D: Game Over nista ne scenarij, ne ideja, ne sporočilnost, marveč globinska slika s 3D-špegli in frčanje reči v zrak.

V leru

Po ogledu naštetih filmov in še marsikakega, ki na moj seznam ni prišel, ker je bil preveč beden ali skrajno čudaški (takih ni manjkalo – Video Game High School, Assault Girls, Black Heaven, Nirvana, Press Start ...), mi je pod črto vseeno nekaj manjkalo. Vprašal sem se, koliko imamo resnejši igralci od teh filmov razen tega, da se počutimo fajn, ko vidimo sebi ljubo početje v posneti obliki, ali da se nostalgično raznežimo. Nas nelicenčni videoigerni filmi spodbujajo k razmišljanju o konjičku in slednjega postavijo v drugačen, izzivalen kontekst, oziroma napredno prikažejo igralski vsakdan? Mislim, da ne. Mislim, da gre skoraj vedno za združke klišejev, pripetih na tipsko hollywoodske zaplete. In da se tovrstni izdelki preveč ukvarjajo z najširšo možno sliko (reševanje sveta, nevarnosti virtualne resničnosti ...) na rovaš vsakršne intime. Ironično ima v tem smislu največ povedati Sandlerjev Grandma's Boy, ki v realni vsakdan postavi trapastega preizkuševalca videoiger. S tem nam hoče Žid sicer povedati, da je domet videoigric enak dometu njihovih ustvarjalcev in odjemalcev, za kar si zasluži pošteno zaušnico. A slednjo naj takisto pokasirajo ostali filmski avtorji, ki se ne znajo premakniti z mrtve točke. Čas je, da se. Po možnosti ne v smeri Kung Furyja.



Najnovejši igroličen film brez licence je Kung Fury. Notri so kungfu Hitler, t-rex, joškate nordijke in Hof. 10 / 10 would see again (for free on YouTube).



THE LAWNMOWER MAN (1992)

Nenavaden in efektiven začetek. Opica z VR-čelado na glavi z žico odklene kletko, pihne varnostnika in jo pocvirna. Znanstvenik, ki s šimpanzi izvaja poskuse za vojsko, ugotovi, da namesto njih potrebuje človeka. Za testni primerek vzame omejenega vrtnarja, ki naj bi ga z eksperimenti naredil bistrejšega. Glede na to, da je Kosec v srži grozljivka, čeprav razen imena nima ničesar opraviti s zgodbo Stephena Kinga, si lahko misliš, da se vse ne odvije po načrtih. Igre, ki jih v 3D na hidravliki igra vrtnar, sicer odklenejo njegov potencial – navsezadnje se znanstvenik priduša: "V navidezni resničnosti leži ključ do napredka človeškega uma." A tip postane neuravnovešen in pridobi celo telepatske moči, za cilj pa si izbere življenje v računalniku. Film, ki je bil začetkom devetdesetih razvpit zaradi prizorov iz računalniške notranjosti, je danes spomenik paranoji pred tehnologijo, ki naj nas bi spremenila v monstrume. Oziroma ogledalo temu, kako ceneno je o VRu razmišljal Hollywood.



EXISTENZ (1999)

V igrofilmi nastopajo tudi zvezde, od Pierca Brosnana v Koscu do Boba Hoskinsa v Super Mariu. A morebiti je prav Existenz vrhunec provokategornega zanimanja za tovrstne izdelke, saj ga je režiral kultni David Cronenberg, ki ga v holivudsko spoliranost ni bilo nikdar strah vnašati človeške usranosti (Naked Lunch!). V glavnih vlogah pa sta se znašla Jude Law in Jennifer Jason Leigh. Jennifer v tej srhljivki upodobi odlično igričarko in avtorico 'ekzistenze' – biološkega ročnega vmesnika, ki nadomesti VR-čelado in ponudi nadmočno čutno izkušnjo. Ko nanjo izvedejo atentat, sledi tobogan vse bolj bizarnih dogodkov, v katerih se začneta mešati realnost in fikcija. Igra in neigra se ovijata druga v drugo, pri čemer nismo deležni nobenih računalniških učinkov, temveč mesene resničnosti s pridihom surrealizma, kar je Cronenbergov zaščitni znak. Zaradi njegovega avtorskega pogleda, premišljenega tempa in svojstvenega vzdušja je Existenz po mojem najboljši stari videoigerni film – mnenje, ki ga je moč zlahka raztegniti na sedanjost.



AVALON (2001)

Štirinajst let tega se je nekaterim slišalo rahlo neverjetno, da bi mladina levji delež časa ostajala v virtualnih svetovih in da bi se nekateri z njimi celo preživljali. Zdaj je to res, Avalon si izmisli le kraj tega početja. To je nezakoniti vojni špil s tanki, topovi in soldati, ki je zaradi dostopanja skozi VR-čelade tako prepričljiv, da ti zna ujeti misli in te spremeniti v 'nevrnivca'. Taka usoda v tem japonsko-poljskem filmu proslavljenega režiserja Mamoruja Oshiija (Ghost in the Shell) grozi tudi junakinji Ash, ki obvlada igranje in ima višji cilj – odkriti področje v špilu nalik otoku iz legend o kralju Arturju. Podobno kot Existenz Avalon ne pridiga o nevarnostih virtualne realnosti, temveč seže dlje v globino in ustvari napol sanjsko tapiserijo, v katero naplete tako strelsko akcijo kot frpjske elemente (Oshii je med nezaposlenostjo dosti igral Wizardry). Plus obstoj znotraj elektronskega sveta, ki je na nek način bolj realen od realnosti. Malce zmeden film, ki pa je po drugi strani drzen, premišljujoč, samosvoj in pod črto ravno prav čudaški, da je postal kulten.



GRANDMA'S BOY (2006)

No, to pa je osvežitev! Po vseh resnobnih, že prav namorjenih igralskih filmih končno svetla, zabavna komedija. Resda v produkciji Adama Sandlerja in njegove hiše Happy Madison, kar pomeni posebno vrsto humorja, ki pri nekaterih izzove nekontrolirano tresenje, božjast in celo smrt. Pri meni in še marsikom pa botruje salvam smeha, ki trajajo ves film. Od začetka, ko zaradi na tajske kurbe navlečenega cimra izselijo samskega preizkuševalca iger Alexa, prek poskusa njegovega bivanja pri frendu, kjer se pripeti masturbatorsko-ejakulatorski incident z njegovo mamo, do nažiganja igric na kavču s šimpanzom, vselitve k babici ter naslednje gamerske službe, ki botruje babičinemu mojstrovanju novega špila. Igričarskih referenc ne manjka, vzdušje je pristno in za razliko od vseh ostalih izdelkov, ki ciljajo na navideznost ter opletajo z visokimi idejami, tale parodira industrijo z liki, kot sta bedni testiser špilov in njihov napihnjeni ustvarjalec. Ljubi ga ali sovraži, ogled je obvezen!



GAMER (2009)

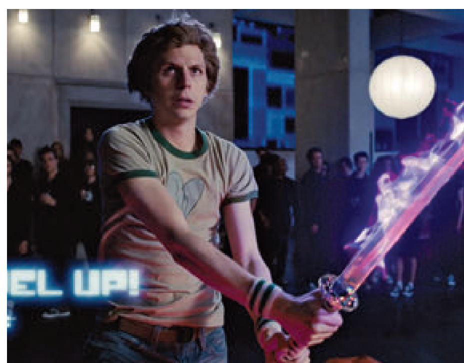
Po odbitem Sandlerjevem poskusu pečanja z igralsko tematiko in umetniških projektih Oshiija in Cronenberga se je z Gamerjem vrnil bum-tresk Hollywood. Dretje Marilyna Mansona napove distopično urbano prihodnost, v kateri ljudje v vojni igri ne nadzorujejo poligonskih likov, temveč druge ljudi, zahvaljujoč nanotehnološko modificiranim možganom. Okej, krneki, poleg česar je ta vojna igra sledila Simčkom podobni skupnosti, v kateri so se ljudje imeli fino in se predvsem žgali na vse kriplje. Kdo bi hotel to menjati za rešetanje? Američani, seveda! Gamer tako mogočno kanalizira CoD/Battlefield s pridihom virtualne realnosti ter osebne drame. A poudarek je na besedi pridih, saj 'Igričarja' tvorijo predvsem strelsko-karafekasti prizori, ki se kar nočejo nehati in jih ne more narediti zanimivih niti Gerard '300' Butler. Headshoti, joški, lag, MMO, debeluh, ki drka na navidezne babe, in podobni za marketingarje ključni pojmi pa so uporabljeni na silo. No, čeprav je film slab, je zanimiv, ker pokaže, kako H'wood kolobari in hoče vsake toliko izmolsti nekaj cekinov iz druge ciljne grupe. Zdaj so to ljubitelji plesa, nato avtov in potem igric.





SUMMER WARS (2009)

Če Los Angeles videoiger ne razume najbolj, jih toliko bolj kapira Tokio. To pokaže odlični celovečerni anime Summer Wars, ki bi se moral znajti na oglednem seznamu slehernega obiskovalca mmojev. Mednje sodi srednješolec Kenji, ki je moderator virtualnega sveta. Ta se znajde v nevarnosti, ko ga ogrozi napredna umetna inteligenca, s katero se junaki borijo v kinetičnih prizorih animirane destrukcije. Vendar uničenje ni omejeno le na navideznost, temveč se podaljša v resnični svet, ko se pod udarom znajde jedrska elektrarna. Zdi se klišejsko, toda Summer Wars imajo povedati marsikaj izven tega. Boj v virtualnosti denimo postavijo na oder razklane japonske, na stičišče stare in nove generacije, ki se nič kaj dobro ne razumeta. Zaključek daje upanje, ampak ali je to dovolj, da se bodo trume nenadoma odklopile od vseh tistih Second Lifov, nehale strmeti v bullet helle in se ozrle po soljudeh? Ne bi rekel. Ne v Tokiu, ne v New Yorku, ne v Ljubljani.



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (2010)

Glavni junak te po stripu udejanjene odbitosti je 23-letni Torontčan, ki v lajfu ne počne dosti več od nažiganja špilov, igranja v slabem bendu in iskanja pravega dekleta. To bi lahko bila vijoličnolasa Ramona, ki pa s sabo vlači prtljago v obliki sedmih (seveda) zlobnih bivših fantov. V fajtih z njimi, pa tudi kar tako, film v realnost prilije dobršno mero fantazijskosti, tako da se Scott z njimi spopade karatejsko in mečevalsko. Pri tem naokoli letijo svetlobni efekti, točke in level-upi. Ja, sanje imajo tu moč, da spreminjajo resničnost, kar je za Pilgrima še sreča, saj se z dotično drugače ne zna spoprijeti. Film je precej bolj neposreden, udaren in kratek od stripov, ki jih je cela serija, a vendar uspe prenesti del sporočila. To pa je: svoje življenje boš v roke resnično vzel šele, ko boš od njega ločil neresničnost. Naj ti bo mevžasti Scott, ki ne dobi Ramone, v svarilo, ne v zgled.

WRECK-IT RALPH (2012)

V Toy Storyju so oživljale igrače, v Disneyjevi izrisanki Wreck-It Ralph pa se prav to zgodi z liki iz videoiger. Nekateri so resnični, na primer Sonic, drugi izmišljeni, denimo glavni hrust, ki ima problem. Udeleženci Donkey Kongu slične igre, v kateri je negativec, ga namreč ne marajo, in veliki nerodi se para srce. Radi ga bodo imeli le, če se vrne s herojskim odličjem iz drugih avtomatov v igralnici. Ti so udejanjeni po žanrih in klasikah, kot sta prvoosebna ZF-streljanka in sladkobna dirkačina tipa Mario Kart. V slednjem Ralph naleti na malo Venelopo, ki se hoče na vsak način udeležiti tekme, a ji tega ne pusti zlobni kralj. Vinksica in Ralph zagato razrešita na pisan, akcijski način z dosti naukov o prijateljstvu in sprejemanju drugačnosti. To da vedeti, da v bistvu ne gre za tako igričarski film, kot so Piksli, ampak za precej normalno animirano družinsko komedijo, ki si (ameriško) gamersko kulturo jemlje za splošno podlago in iz nje povleče občasno referenco ali lik. Zato se ob Ralphu ne nageekaš kot ob nekaterih drugih naštetih igrofilmih. Je pa čisto zabaven in sproščujoč.



THAT SUGAR FILM

Človeško telo se je klesalo skozi stotisočletni boj z neizprosno naravo in še danes ohranja pridobljeno hrepenenje po kaloričnih, za preživetje važnih maščobah in sladkorjih. A ta nekoč redka hranila so danes vsepovsod. Posledice družbe obilja: epidemija debelosti, sladkorna bolezen, gnili zobje, prezgodnja smrt. Na te sodobne kuge upravičeno opozarjajo zdravniki in jih upodabljajo številni dokumentarci. Najbolj znan med njimi je Super veliki jaz, kjer se je protagonist za mesec dni prašičje nažiral pri McDonaldu in razkazoval posledice. A to so pretiravanja. Zato je toliko bolj zanimiv sveži That Sugar Film. Ne ukvarja se z očitno nerealnimi scenariji, temveč testira, kako na človeško telo vpliva vnos vsakdanje količine sladkorja. Pri tem spomni na dolgo znane očitnosti, ki jih preradi pozabimo, a na žalost v duhu Michaela Moora.

Prvi obraz filma Damon Gameau je idealen poskusni zajček. Že več let živi skoraj stereotipno zdravo življenje, redno telovadi in konzumira le eko-bio-zdravo hrano brez predelanega, dodanega sladkorja. Nakar se odloči, da bo naredil poskus in dva meseca vsak dan zaužil enako količino cukra kot povprečen Avstralec. To je štirideset čajnih žličk, nam sporoči. Glavni kleč je v tem, da si jih ne natrosi v usta in pogoltne, temveč jih zaužije izključno skozi hrano, ki jo dojemamo kot zdravo. Skozi skriti sladkor v živilih, katerih embalaže so prekrite s sončki, travico in eko-fit napisi. Vključujoč polnovredne žitne kosmiče, smutije, sadne sokove in nemastne jogurte. Pred začetkom avanture ga pregleda skupina medicinskih stručkotov in vse je nared za tobogan, ki gledalca za uro in pol prilepi na kavč.



Čeravno je film neodvisnica in je lep dela opravil sam Gameau, je poln animacij in popotovanj v stilu Cosmosa. Pocukrano in zanimivo pove 'grenko resnico'.

Dokumentarec je užitkonosen in hipoma pretresljiv ogled, pri katerem roka samodejno odloži grešni prigrizek in k ustom raje ponese kozarec vode. Gameau skozi osebno štorijo rejenja servira kup zamisljivih podatkov, denimo, da naj bi bil sladkor dodan v kar štiri petine živil na trgovinskih policah, medtem ko ga je človeštvo še pred sto leti povohalo le po pražnje. Med žlebitvijo smutijev nam ponazori, kako smo postali civilizacija zasvojenosti na rovaš korporacij in v škodo zdravju. Popelje nas do avstralskih Aboriginov, katerih vse zgodnejše umiranje naj bi sprožal diabetes radi obilja gaziranih pijač, Američanov, ki iz istega razloga izgubljajo zobe, in nenazadnje zaskrbljujočih posledic na njegovem lastnem telesu. Po šestdesetih dneh je dobil zajetno povečan pas in cifro na tehtnici, mozolje, zamaščena jetra ter zametke diabetesa, pravi dokumentarec. Posledice so bile tudi psihične: zamegljen um, hitre spremembe razpoloženja in poslabšanje zmožnosti koncentracije. Vse to od le dveh mesecev 'zdrave hrane'!

Film je za nazorna razkritja kasiral široko navdušenje in večinoma tople recenzije širom sveta. Ni pa preveč navdušil meni bližnje osebe, ki se je nedavno za eno leto še bolj radikalno odpovedala sladkorju. Začudeno je ugotavljala, da je bila ta izkušnja precej drugačna od tiste, ki jo prikaže Cukerni film. Diskrepanca kar kliče k preverbi in glej zlomka, dokumentarec se začne hitro sesuvati sam vase. Zalomi se že pri osnovnem podatku. Po neodvisni analizi Američani kot hitroprehranska nacija dnevno vase vnesejo dvaindvajset žličk sladkorja. Do štiridesetih, ki nam jih mimogrede servira Gameau, je veliko! Ni čudno, da je nabral dodatno salo. Imena skupine stručkotov, ki naj bi zagotavljali znanstveni ozir, navržejo kup dvomljivih new-age referenc. Hipotezo, da naj bi nas vnos sladkorja najprej butnil v hiperaktivnost in kmalu zatem v otopelost, pa že dolgo neuspešno dokazujejo.



Vemo, da je v pločevinki kokakole devet žlic cukra. Gameau pa spomni, da ga je v sokovih le malce manj. Kaj bi si mislili, če bi si jih kdo toliko nastlal v čaj?

Šibkosti je dejansko preveč za naštevanje in če vam bo kdo navdušeno razlagal o razsvetljenju, ki naj bi ga ponujal That Sugar Film, ga hitro ohladite. Kot toliko drugih nutricionističnih del radikalne ideje servira kot znanstvene dogme, brez zadostnih dokaznih podkrepitev razen avtorjeve osebne izkušnje. Še posebej škoda je, ker s tem nekoliko spridi sicer zares pereč problem. A če bo koga prepričal, da namesto litra kokakole spije limonado, začne migati in preverjati nalepke 'zdravih' živil, ogled ne škoduje. Pa tudi dolgočasen ni. ***McMungo***

Toti cukrfilem si lahko le pretočite. Tako ali drugače.

LEGO ATTACK OF THE LEGION OF DOOM

Upam, da s temi superdogodivščinami ne pretiravamo, ampak očitno so šemaste pojave zdaj glavni trend. DC, ki se pripravlja na bogato filmsko obdobje, si ustvarja teren na vse mogoče načine: TV-serije, igrače, risanke … Eden od partnerjev je tudi Lego in podjetji med drugim sodelujeta pri daljših risankah. Po Bizarrovi ligi je tole že druga letošnja, a kljub konkretni dolžini 72 minut ni ravno za pasti vznak od navdušenja. Računalniška animiranka, tehnično neprimerljiva z Lego filmom, je namreč bolj podobna materialu za nedeljsko dopoldne kot resnim celovečernim doživetjem.

Zgodba se otvori z Lexovim godrnjanjem, da zavoljo Pravičniške ekipe kriminalci ne morejo več dostojno živeti. Zato zlikovec s podobno mislečima Black Manto in Sinestrom ustanovi krožek Legion of Doom. Kako se je v Metropolisu našel trojček iz čisto različnih svetov, vedo samo scenaristi. Manta je vendarle povodni mož, Sinestro pa se ukvarja z galaktičnimi hudobijami. Za dobro mero čudaškosti se za članstvo v



Tole je nenavadna naslovna ekipa, ki je skupaj dana, kot da bi se z njimi igral otrok. Pri tem se zlobni veleum Lex sploh ne pokaže v pravi luči, torej s kriptonom v roki ali v svojem prepoznavnem oklepu.

društvu potegujejo Pingvin, Deathstroke, Grodd, Kapitan Cold in druge nemeze iz založnikovega albuma. Slabi in dobri fantje se nato spopadejo in samo enkrat lahko ugibaš, kdo zmaga. Posredi sta še dva lika, katerih omemba bi bila kvarniška, toda posebnih spletk v štoriji, ki je docela na prvo žogo, itak ni. Nekaj je klasičnega legoidnega humorja, ko se hoče denimo Trickster na vsak način razlikovati od Jokerja ali ko Flash in Green Lantern osvajata Wonder Woman. In obvezno je Batmanovo mrščenje. Vendar so z vseh koncev nametane figurice plitke, fabula pa otročja. Bizarro je bil krajši minutaži navzlic mnogo boljši in kanoničen. ***LordFebo***

Legijo pogube najdeš pri digitalnih ponudnikih in na modri plošči, ob kateri dobiš figurico Tricksterja.

ABSOLUTELY ANYTHING

Dobro, da je Douglas Adams že umrl, sicer bi ga ob temle kosu gnilih dingovih ledvičk pobralo od vsega hudega. Hollywood skuša namreč skozi romantično komedijo gverilsko kanalizirati njegovega duha – ironično s pomočjo ostarelih Monty Pythonovcev in režiserja Terryja Jonesa, 'zunanjega sodelavca' Letečega cirkusa. No, vse, kar se druščini posreči, je, da s profanostjo in medlostjo umaže Douglasovo prisrčno ljudomrzno zapuščino.

Scenarij ni nič drugega kot čez vsako mejo razpotegnjen kratek skeč. Arthur Dent, khm, Nick Clarke je neškodljiv srednješolski učitelj, ki zaradi vmešavanja vesoljskih bitij postane vsemogočen. Glede na njegov izkaz bo Zemlja preživela ali pa ne. Četudi je ideja le korak proč od Vsemogočnega Bruca, bi glede na prisotnost pitonskih družabnikov ter Simona Pegga, čigar trilogija Three Flavours Cornetto je bila kul, pričakoval inteligenten humor, kritičnost in udarnost. Namesto tega pa si deležen poplave bedastoč in nesmislov, govorečega psa in solzavo romantičnega obešanja po Kate Beckinsale, ki ne dobi normalnega tipa razen Pegga. Ja. Le kaj bi rekla Trillian? ***Sneti***

Pri nas se filmčku reče Kar hočeš in se izteka. Še dobro.



Terryju Jonesu gre na stara leta na slabše in misli, da je govoreč pes ("Mojo the Dog is awesome!" – ?!) na ravni paranoidnega androida ter letečega kita. No, ni.

HITMAN: AGENT 47

Hitmanova idejna zasnova se dobro posoja filmski priredbi, zato je to po osmih letih drugi film, udejanjen po gamerjem ljubi istoimenski seriji danskih skrivalnih akcijad. Pod žarometom je vnovič najsposobnejši izmed zmutiranih obritoglavih morilcev, številka 47, le da ga namesto Timothyja Olyphanta upodablja slično zakrčeni Rupert Friend. Pri tem ne gre za nadaljevanje, marveč za vnovičen zagon franšize, udejanjen v drugačnem slogu.
Režiser Alexander Bach se močno spogleduje s hongkonškimi policijskimi akcijadami, kar pomeni veliko mestnouličnega divjanja z Audijevo nalepko ter neusmiljenega, a stiliziranega in prečiščenega obračunavanja s strelnim orožjem, kjer pod kirurško plasiranimi kroglami iz znamenitih bleščavih pištol padajo trume brez-obraznih tolovajev. Videz je sterilen, tehnološki, z obilico belo-črnega kontrasta, in občutek kljub toplini Hitmanove temnolase spremljevalke temu ustrezen. Dodaten korak v apatijo in mrzloto, ki simbolizirata ašašinov notranji svet, je očividna navezava na Terminatorja, saj se morata junak in dečva ogibati kovinsko nadgrajenega nasprotnika, avtorji pa v postopku obilno kopirajo od Camerona. Kdo je tu heroj in kdo rokovnjač, se izkristalizira šele naknadno, dasi presenečenje ni ravno titansko.

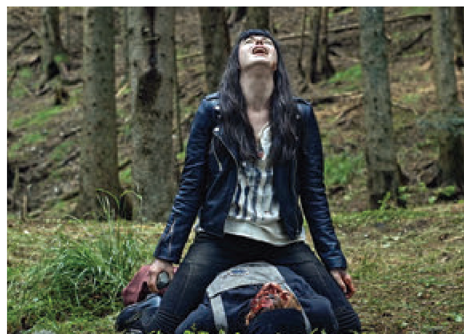


V špilu bi bil s takole razkrito pozo že tik pred smrtjo ali vsaj deležen slabe ocene. V filmu pa agent 47 naštepa goro trupelc in se požvižga na vsakršen stealth.

Kot azijsko navdihnjena akcijada, ki ne ugleda ZDA in gre iz Evrope v Singapur, se mi Hitman: Agent 47 ni zdel napačen. Sicer ne gre za noben presežek in scenaristične neumnosti obilujejo, v okviru tega sloga pa je zadnji čas bolj navdušil Keanujev John Wick. A kot žanrsko standarden izdelek z obilico rešetanj, preganjanj, tepežev, visoke tehnologije, eksplozij in krnekijev si izdelek ne zasluži bollovskega pljuvanja. Lepo je tudi videti razvoj Sedeminštiridesetice kot osebe ter njegovega odnosa z mladenko, čeprav tole ni Bourne in manjkajo širše družbene konotacije.
Dosti večjo težavo vidim v tem, da to preprosto ni Hitman, saj je plešasti pokončevalec s črno kodo na zatilju v tej hollywoodski viziji nenehno direkten klavec z visokim številom trupel. Verjamem, da bo mnoštvu z igro neseznanjenih gledalcev popolnoma vseeno, kako agent obračunava z gnidami. Tisti, ki poznajo serijo iger in si želijo čaščenja njenega izročila, pa bodo pošteno gledali križem. Le za nekaj trenutkov smo namreč deležni tistega pravega Hitmana, ki je v špilih nagrajen za prikritost in nezaznanje, ki se taji v množici in do tarče pride, ne da bi njeni varuhi sploh vedeli zanj, nakar vnovič izgine kot kafra. Kultno mafijsko žico uporabi na spektakularen namesto nindžast način in nasploh je povezava z igrami le še v imenu in znameniti rdečekravatni opravi. ***Sneti***
Hitman je luknjanje lobanj po kinih šele dobro začel.

IDILA

Pa smo jo dočakali. Prvo domačo krvavo grozljivko. In to z avtohtonim pridihom. Morda bo kdo zgrožen ali užaljen, ker alkoholno deformirani planšarji, ki s sekirco na rami lomastijo po hostah in masakrirajo nič hudega sluteče pohodnike, na svojih pumparicah z naramnicami nosijo simbol planinske rože. A nič zato. Če smo za prepoznavnost dopustili, da je bila lepotica naše krvi v holywoodski uspešnici Volk z Wall Streeta oblepljena z dolarskimi bankovci, razigrani striptizeti pa oviti v slovensko zastavo, ne bi smelo biti panike. Zna pa le-ta zagrabiti gledalca, ki sedi v temni kinodvorani in se predaja mračno sadistični atmosferi v stilu klasičnih slasherjev. Z nekaj opaznimi razlikami.
Verjetno niste vajeni, da je tipu, ki seje grozo, strah in gnus, ime Francl. Ali njegovemu slinasto cedečemu pomočniku Vintrl. Prav tako vas zna presenetiti, da je razlog za ubijanje pridelava šnopsa. Takega prav posebnega, domačega, ki zadene bolj kot vse na svetu. Kako bi ne, če temelji na skrivni recepturi, podobni tisti, s katero je mladi Jean-Baptiste Grenouille izdeloval omamne parfume. In prav gotovo se boste vprašali, za kaj za vraga je tipični grozljivki v duhu Odrešitve, Teksaškega pokola z motorko, Nevarnega odcepa ali Hiše voščenih lutk naslov Idila.
Prvenec Tomaža Gorkiča je posrečen spoj izvirno slovenskega in tipično žanrskega, ki prav s postavitvijo v domače okolje prinaša pohvalno svežino. Zanimivo deluje kontrast med klasičnimi scenami suspenza in idiličnim poveličanjem slovenskih gora, ob taktih vznesene glasbe spominjajoč na reklamni spot 'Moja dežela, to je njena lepota'. Prav tako je nenavadno, da nemočne žrtve preklinjajo v slovenščini in da okrvavljeni hrust, ki ubogi mladenki odseka glavo, preteče zagode: “Franclnu ni še noben ušu!” Nasploh se slovenska ikonografija in scenografija fletno prepletata z mračnimi sobanami groze in prestrašenim tekom skozi gozd, sestavnimi deli tovrstnih izdelkov.
Izven tega je uro in pol trajajoča agonija štiričlanske ekipe, ki se odpravi v planine na modni fotoshooting in tam naleti na vse prej kot gostoljubne domačine, čistokrven žanrski izdelek. Zgodba je enostavna, suspenz stopnjevan z glasbo in naraščajočo mračno atmosfero, dočim so prizori klanja oziroma fizičnih obračunov neprizanesljivo realistični in ne skoparijo s krvjo ter posebnimi učinki. Kamera in montaža sta čisti, dodatne bonus točke pa prinašata odlična maska in igra nastopajočih, od Sebastiana Cavazze kot modnega fotografa Blitcza in Matica Bobnarja kot zadetega Vida prek iznakaženih Jurija Drevenška in Lotosa Vincenca Šparovca do filmsko prekaljene Nine Ivanišin ter novinke Nike Rozman. ***Fanatik***
Slovenski pokol s sekirco bo na ogled že na festivalu v Portorožu, od 1. oktobra pa v kinih.



Nina Ivanišin se iz namrgodene manekenke prelevi v pravo babo z jajci in brez milosti obračuna s krvoločnimi vaškimi spakami.

Predjesensko televizorstvo

JCT, ki redno uživa v televizijskih serijah in o njih širi glas, začenja sezono drenjanja na divanih. Eden rije po vrečki čipsa, drugi išče rizlo, tretji vrta po nosu in četrti se ščijereži. A vsi se strinjajo, da s tako vsebino televizorjem dnevi nikakor niso šteti.

Ste opazili, gledavci nizik, da kljub veselju do prihajajočih filmov in iger v resnici največkrat pomislimo na prihodnje sezone všečnih serij? Walking Dead, Flash, Arrow, Game of Thrones, Doctor Who, Gotham in številne druge nove letnike priljubljenih štorij pričakujemo bolj kot vse ostalo. TV-nadaljevanke seveda niso nič novega, a svojčas smo jih imeli za priložnostne, neobvezne grižljajčke. Razen Arabele in Blakovih sedem (ter Dinastije, se oglašajo stare tete) smo zvečine gledali nanizanke. Alf, Cosby, Knight Rider, Friends, Miami Vice, Poirot – jih še pomnite, mladinci? Moderna produkcija pa privlači z dolgimi, umetelno spletenimi zgodbami. Z njimi je pravzaprav v mnogočem prehitela film, saj njegov edini adut, najgromkejši spektakel, nadomesti s počasnejšim razvojem, razdelanimi liki ter intrigantnejšo vsebino. Dostikrat pa še z estetsko komponento in boljšimi nastopajočimi.

Naše televizijske mreže sicer z vsebino ne obilujejo oziroma ni ažurna, toda Slovencu vseeno ni hudega. Kabelske mreže, kot so Fox, SyFy in HBO, nam servirajo prvovrstno robo, vedno pa so pri roki Popcorn Time in drugi načini za momentalno pridobitev. Mreže kajpakda sandokanstva pretirano ne odobravajo, saj jim gre, da ljudje gledajo vsebino na TV-programu ali prek legalnih pretočnih servisov. Ipak je zaslužek od reklam njihov osrednji vir dohodka. Najbolj uspešni šovi ob prvem predvajanju privlečejo za tri milijone dolarjev EPPja na epizodo. A ne glede na množično hudourniško gledanje še vedno beležijo visoke zaslužke, zato se ponudba neprestano veča. Človek bi moral ostati brez službe, pa še ne bi imel dovolj časa za pregled vsega kakovostnega programa. Sploh na jesen, ko se napoveduje letina starih in novih kot še nikdar doslej. Zato pred povodnijo opozorimo na še nekaj zgodnejših letošnjih, ki jih doslej še nismo imeli priložnosti predstaviti, ter na kakšno fejst aktualno.

DARK MATTER

SyFy, znanstvena fantastika brez tujcev; 1 sezona

“Izbrisala sem nam spomine, ker smo prenevarni, a to nisem bila jaz”, pitijsko pravi dekle z nadimkom Pet v kanadski znanstvenofantastični seriji izpod rok Josepha Mallozzia in Paula Mullieja. Fanta med ljubitelji žanra nista padalca. Znoj in domišljijo sta trošila pri Zvezdnih vratih ter leta 2012 spisala scenarij za Temno snov. Televizije niso bile za stvar, pa sta scenarij predelala v srednje priljubljen strip. Dovolj, da se je opogumila mreža SyFy ter naročila snemanje trinajstih epizod, ki so se ravno dobro odvrtele. Dogodil se je celo manjši čudež: po petkovih ameriških premierah je epizode ob nedeljah s slovenskimi podnapisi predvajal kanal Sci Fi.

Zaplet na prvo žogo ne obeta, saj je viden, prežvečen in izpljunjen. Štirje moški s pretirano vsebnostjo testosterona, ženska, ki hitro prevzame vajeti vodstva v svoje roke, ter premlada hekerka se iz zastojne komore na vesoljski ladji Raza zbudijo s praznimi glavami. Med seboj se imenujejo s številkami od ena do šest, po vrstnem redu, kot so se zbudili. Glave imajo sicer prazne, a jih to ne ovira, da ne bi obvladali orožij, se pretepali kot mojstri borilnih veščin ter uporabljali tehnologije. Na krovu pa je še



ena entiteta: ženski android, po videzu in delno tudi po obnašanju podoben Dati iz Zvezdnih stez. Posadka v računalniku najde suhoparne podatke o sebi. So plačanci, ki jih je korporacija poslala pobit rudarje na planetu, okoli katerega krožijo. Izguba spomina očitno povrne moralo in etiko, zato se šesterica zoperstavi navodilom in se odpravi iskat odgovore na vprašanja.



Vendarle tok zgodbe ni predvidljiv. Izkaže se, da nihče od posadke ni to, kar sklepamo, in da so njihove usode prepletene. Serija zato prinaša dobršno mero nepričakovanih obratov. Je pa očitno, da so scenaristi mnogo več vložili v izgradnjo karakterjev in zapletov med njimi kot v okolje ter tehnologijo. Ladje letijo hitreje od svetlobe, osvojeno je kloniranje in možno je hipno potovanje na velike razdalje, orožje pa je še vedno 'strelno'. Energijske puške v tem vesolju, v katerem ni ne malih zelenih ne velikih zobatih, nimajo domovinske pravice.

Kljub nekaterim pomislekom je serija dobrodošla popestritev žanra in odmik od prevladujoče ideje o propadu sveta zaradi invazije tujcev ali neumnosti človeštva. Je zabavno drvenje skozi vesolje z zadostno mero skrivnosti, ki zadržijo gledalca pred zaslonom. Splača se jo pogledati. *(vh)*

IZOMBIE

The CW, zombijaška detektivka; 1 sezona

Nemrtvi niso znani po sposobnosti vključevanja v normalne medčloveške odnose in Liv Moore ni nič drugačna. Od magičnega opraska dalje ji dol visi za zdravniško kariero, sanjskega zaročenca je dala na allstarko in v prostem času po cele dneve bulji v TV-ekran. Skrivnost pozna edino nadrejeni v mrtvašnici, ki je nad njo navdušen kot najbolj mozoljav najstnik. Med njima vlada zabaven pol prijateljski, pol daj-mi-svojo-kri-da-jo-testiram odnos, okoli katerega serija gradi. Kot se za zombija spodobi, so njena dieta možgani in sama sreča, da jih na delovnem mestu ne manjka. A neživka poleg mesa dobi tudi spomine in osebnostne lastnosti svojega zadnjega obroka. To hecno začini dialoge, ki variirajo od slenga zakrekane lajdre do dikcije ušmekane dame. Na podlagi vizij se s šefom nato vpletata v reševanje primerov, ki temelji na blefu brez trdnih dokazov, vendar je to edini način, da Liv utiša brbotanje tujih misli v svoji glavi.



iZombie je posneta po istoimenski Vertigovi stripovski predlogi. Kleč z mozgom za jedačo in razvozlavanjem usode žrtev na podlagi prebliskov je sicer enak, toda zgodba v ozadju je precej prikrojena. S svežimi popkulturnimi referencami in v dandanašnjik vpeto zgodbo dosti bolj cilja na mlade. Tipična epizoda tako sestoji iz obroka sivih celic, poti k reševanju spominskih flešbekov, prgišča ljubezenskega hojladrija in nauka, ki ga Liv skozi tuje možganske prizme potegne konec vsake epizode. Toda koncept, ki bi lahko hitro postal pretepanje mrtvega konja, zaradi spretnega scenarističnega peresa vleče. Ker 6. oktobra štarta druga sezona, ki se bo bavila z morebitno zombijaško reverzibilnostjo, je ravno dovolj časa za ogled trinajstih epizod prve. *(tr)*

THE BRINK

HBO, politično-vojna satira; 1 sezona

Sleherno vojno satiro doleti nehvaležno primerjanje z biserom tovrstnega žanra, Dr. Strangelovom. 'Na robu' ponuja več vzporednic s kultnim Kubrickovim filmom, predvsem s konflikti v krizni sobi Bele hiše ter konstantnim iztegovanjem palcev proti sprožilnikom jedrskih raket. Toda karakterizacija določenih likov obenem spomni na (ne)uspešne osvajalske tendence mashevskih dohtarjev, Hawkeya in Hunnicutta. Le da je navito do trenutne popolne detabuizacije odklonskih spolnih praks.

Prva sezona serije se vrti okrog državnega udara v Pakistanu, ki ga hoče ameriška vlada zatreti s silo. Samo zunanji minister Waler Larson v podobi Tima Robbinsa skuša napetost urediti po bolj kot ne nekonvencionalnih diplomatskih poteh. V ta namen



rekrutira nepomembnega uslužbenca na ameriški ambasadi v Islamabadu, ki mu med obiski rihta zelene substance, Alexa Talbota (Jack Black, ki igra Jacka Blacka). Talbotovo iskanje generalov, ki bi bili voljni izpeljati državni kontraudar, in Larsonovo mirjenje domačih ter zavezniških politikov slikata svetovni mir kot niz srečnih naključij, ki ga nesposobnežem in stremuhom na položajih ne uspe dokončno zafurati. Tretja os pripovedi se suče na letalonosilki in v zraku, kjer najboljši pilot za dodatek k državni plači med sovojake dila zdravila na recept. S tem idilična podoba pravomoških ameriških letalcev, ki jo je naslikal Tom Cruise v Top Gunu, prejme masten pljunek na steklo kabine.

Premisa serije je zabavna in aktualna, je pa res, da v prvi polovici sezone izstreli kar nekaj slepih nabojev. A ko se zgodba prevesi v napeti zaključek, smo poplačani za počasno napletanje. Za bonbonček dobimo celo pretep v vojni krizni sobi. Le frizure še zmerom nima nihče tako napomadane kot Strangelove. *(sb)*

WAYWARD PINES

Fox, ZF-drama; 1 sezona

Pravilo palca pravi, da M. Night Shyamalan vsaki dve leti posname za odtenek slabši film od že tako bednega prejšnjega. Ko je bilo obelodanjeno, da se loteva serialne adaptacije sveže bukvene trilogije (Pines, Wayward, The Last Town), smo navdušenci zmajevali z glavo, pričakujoč še en smrdljiv ekskrement. *"As long as everybody isn't dead, I'm in."* pač ni izjava, ki bi vlivala vero. A smo se ušteli.

Tajni agent Ethan Burke, ki ga upodablja Matt Dillon, je med preiskovanjem izginotja dveh sodelavcev udeležen v prometni nesreči. Zbudi se v mestecu Wayward Pines, v objemu idilične pokrajine ameriške zvezne države Idaho – in električne ograje, ki preprečuje, da bi jo kdorkoli podurhal iz mesta. Kmalu ugotovi, da gre za malodane bigbrotherijanski zapor, kjer neznanci skozi sistem kamer in mikrofonov uveljavljajo kopico rigidnih parol. Nobenega govorjenja o življenju pred prihodom sem. Oglašaj se na telefon. Ne skušaj pobegniti. Javne usmrtitve neubogljivcev se vrstijo, zgodbe prebival-



cev so skrajno kontradiktorne in nekje do polovice sezone se napetost ter analiziranje tega, komu sploh še lahko verjameš, povzpneta v nevidene višave. Nakar Ethana nadzorniki ugrabijo in mu pokažejo, čemu je ograja v resnici namenjena.

Osrednja poanta zgodbe je, da je uspešnost nadzora odvisna od tega, v kolikšni meri uspe avtokratu vzpostaviti panoptikonski odnos med subjekti. Meščani so denimo tako prestrašeni, da skandirajo krvoločna gesla, četudi gre za njihove najbližje. In, seveda, da moč pokvari vsakogar: to se manifestira v mislih glavnih, ki nemalokrat bolj kot človeška življenja čislajo svoj ego. Posneto z dovolj okusa in suspenza za eno bingewatchersko soboto. *(tr)*



ASCENSION

SyFy, vesoljska drama; 1 sezona

Recimo, da Američani v šestdesetih letih lansirajo orjaško vsemirsko plovilo, sposobno potovanja k najbližjemu naselitve vrednemu svetu, izmišljeni Proximi. In recimo, da je dotična oddaljena sto let potovanja, kar pomeni, da bi se moralo na ladji zamenjati več generacij. Kako bi zavedanje, da bodo živeli in umrli na njej, vplivalo na ljudi? Kakšen bi bil mikrokozmos – bi imeli tudi tu bogate in revne, šefe in delavce, sanjače in zamerljivce, dobre in zlobne? To so tematike, ki jih raziskuje nekoliko krajša, šestdelna miniserija Ascension.



Štorija se otvori v današnjem času z umorom zale mladenke, nakar skozi ta detektivski lijak zlije cisterno drugih tematik. Od trenja med delavci v podpalubju in premožnimi na vrhu (vendarle sistem formalno ni kasten, temveč odvisen od dela in pridnosti – kako ameriško) prek osebnih kapric, ki jih je za orenk pajkovo mrežo, do pehanja za oblastjo. Ter teorije zarote na domačem planetu, kamor pripoved redno skače. Nizika spomni na podaljšano epizodo X-Files in Star Treka: plovilo Ascension je Zemlja v malem. Ne glede na tehnologijo in zveličaven cilj preživetja človeške vrste, ljudje ne moremo iz svoje kože. Oziroma sploh ne vemo, da jo nosimo, saj se venomer obnašamo enako.

Akcije, alienov in splošne znanstvene fantastike v seriji ne boš našel, a če so ti pogodu debate in medčloveška natezanja s trilersko detektivskim pridihom, se boš ob Ascensionu kljub ne najboljšim nastopajočim in rahlo ceneni izvedbi imel kar prijetno. Čaka te presenečenje, na žalost pa TV-postaja ni dala zelene luči za nadaljevanja, zato zaključek ni kakovosten. *(sn)*

MR. ROBOT

USA Network, hacktivistični triler; 1 sezona

Elliot Anderson je odtujeni, džanksarski, socialno anksiozni vrhunski heker, ki mu je najmogočnejša korporacija na svetu pod rušo spravila očeta. Zdaj išče način, kako obračunati z njo in hkrati degeneriranim slojem ameriške elite. Najde ga v obliki skrivnostnega hekerja Mr. Robota, ki namerava s kliko fsociety spraviti ameriški monetarni sistem na kolena. Njegove metode so precej brezkompromisne in Elliota postavljajo pred Sofijino odločitev: žrtvovati peščico ljudi ali pustiti krivični družbeni status quo pri miru. Ob tem sledimo še zgodbam Elliotove otroške prijateljice Angele in zagnanega mladega poslovneža Tyrella Wellicka. Vse to se splete okoli fiktivne tvrdke, ultimativnega branika enoprocentašev, s katere uničenjem bi lahko izbrisali podatkovne baze o vseh svetovnih dolgovih in resetirali bojda brezupno stanje.



Krovno je dvanajstdelna serija nekoliko razpotegnjena in vsebuje kar nekaj za lase privlečenih rešitev. A privlačnost ne leži toliko v njenem sporočilu kot v samem Elliotu, odtujenem omahljivcu, ki bi težko bil manj klasično junaški, in v samosvoji izvedbi. Ta obsega tesnobne kadre, temačen, malce truedetectivovski čut za dvogovore in številne notranje monologe, ki odstirajo Andersonov (je enak priimek kot v Matrici nameren?) zanimivi notranji svet. Pa verodostojno prikazovanje vdiranja v sisteme in manipuliranja z družbenimi omrežji z vzporednim posmehovanjem Hollywoodu in popularni kulturi. Odlična serija, ki je pravi prapor internetne generacije in je na servisih videa na zahtevo nabrala dovolj ogledov, da je bila druga sezona podpisana še pred začetkom TV-predvajanja prve. *(tr / sn)*

SENSE8

Netflix, ZF-drama; 1 sezona

Scenaristična superbrata Wachowski – okej, po spremembi spola enega od njiju brat in sestra Wachowski – sicer nista ukradla zgodbe za svoj najslavnejši izdelek, Matrico, kot veli internetna legenda. Kljub temu pa njuna dela strašansko nihajo, od kakovostnih izdelkov tipa Matrix, Cloud Atlas in V for Vendetta do poflastega Ninja Assassina ter zanikr-



nega Jupiter Ascendinga. Zelo rad bi rekel, da se nizika Sense8 uvršča med prve; idejno bržda celo se. Toda zamisel ni vse in izvedba je tista, ki nadaljevanko kljub nekaterim kvalitetam tišči navzdol. Kakor Cloud Atlas se Sense8 uvršča med naprednejši, zapletenejši ZF. V sedanjosti spremljamo osmerico raznolikih oseb na različnih koncih sveta, ki so na nepojasnjen način čustveno in izkušenjsko povezane. Krovna pripoved se ukvarja z njihovo 'materjo', zaščitnikom in negativcem, toda v dvanajstih enournih kosih bistveno več časa prisostvujemo posamičnim usodam. Od policista v Chicagu, ki raziskuje umor iz preteklosti, do igralca v Mehiki, ki se ubada s homoseksualnostjo, in od Indijke v Mumbaju, ki jo čaka nesrečen zakon, do nočne korejske kickbokserke, podnevi stlačene v patriarhat. Količina tematik, ki jih nizika preigrava, je v tem širokem okviru naravnost epska, in vizualno so zadostno podprte s spodobno igro, občasno impresivnimi učinki ter nagoto, ki vključuje porivanje manekenskih lezb z umetnimi onéti. Vse za gledanost.
Težava je v tem, da se Wachovska ne znata ustaviti. Če je bil Cloud Atlas zapleten, je Sense8 vsled dosti večje dolžine zamotan, prepognjen in zaštrikan, da te sleherna nepozornost stane kakega gradnika. Morda je celo dobro, da je dosti slednjih banalnih in klišejskih. Indijka, ki jadikuje, da bodočega partnerja ne ljubi, kot bi pristopicala iz najbolj prežvečene holivudske limonade, policist s pijanskim očetom, posiljena homoerotika, da se zadovolji politično in gledalsko vplivne ciljne skupine – kljukice so povsod, kjer morajo stati. Ob tem je dolžina sleherne epizode glede na njihovo povednost bistveno prevelika, saj nakladanju in prepletanju, ki je samo sebi namen, ni ne konca ne kraja.



A prav razvlečenost in nepripravljenost na vsakršno kompromitiranje izvirne vizije seriji daje nek mističen občutek, filozofsko kvaliteto, ki ji je pridobila dokaj širok krog gledalcev. Zato še zdaleč ni rečeno, da ti Sense8 ne bo sedel, čeravno bi se dalo marsikaj v njem brez izgub povedati na krajši, bolj normalen način. Morda v že potrjeni drugi sezoni? (sn)

FRESH OFF THE BOAT

ABC, kineska burleska; 1 sezona

Po memoarjih kulinaričnega zvezdnika Eddieja Huanga udejanjena serija se bavi z njegovo azijsko izkušnjo odraščanja v ameriškem talilnem loncu. Stroga mati, ki na manj kot A+ ne pali, v uspeh svoje restavracije zaverovani oče in družina, katere člani poskušajo prav vse (bojda je trajna med Kitajci najbolj neovrgljiv znak, da je tvoja sekira v medu), da bi na zunaj delovali uspešni.
Eddie je precej tipičen najstnik, ki pa ga zaradi napačne barve kože in narobnih najkic sošolci ne šmirglajo. Tako večino časa preživi v sanjarjenju ob lirikih hiphop komadov. Hotnice, keš in bling. Če si plejer, razumeš. Na njegovo žalost sta mlajša brata biserčka in ga pred starši vseskozi kontrastirata kot črno ovco. Srž povesti je tako v razburkanih družinskih odnosih pri Huangovih, med Eddijem kot predstavnikov tipične ameriške mladine in staršema, naivnim Louisom in pragmatično Jessico, ki veliko dajeta na svojo kulturno dediščino.



Serija se dela norca iz pretežno azijskih stereotipov, ki koncem dneva niso tako različni od podalpskih. Obsedenost s tem, kakšen avto voziš, neskončno trgovinsko cijazenje za popusti, hvalisanje z dosežki svojih otrok in priseganje na striktno delovno etiko. No, minus zadnji. Sočasno se spopadajo s krizo identitete, ko skušajo slediti svojim šegam, hkrati pa ugotavljajo, da je burger boljši od smrdljivega tofuja, da je Melrose Place zanimiva serija in da je pentatonika v primerjavi z zahodnjaško glasbo moreča. Lahko prebavljiv in sila užiten smejalni zalogaj za vso družino, ki se na male ekrane z drugo sezono vrača 22. septembra. *(tr)*

KILLJOYS

SyFy, ZF-zabavna akcija; 1 sezona

Četvernemu sistemu pritlikavega planeta Qresh in treh lun Arkyn, Leith in Westerley s trdo roko vlada firma v lasti devetih spletkarskih bogatinskih družin. Da v izobilju živijo na planetu, narod na Westerleyju gara do onemoglosti. Z upanjem na lepšo prihodnost – garajte sedem generacij in potomci bodo lahko šli na Leith, idilično luno za srednji sloj! Ločevanje med razredi je s tem popolno. Nelegalne imigrante obravnavajo po načelu 'najprej ustreli, nato vprašaj'. Ostani, kamor sodiš, in Bog ti bo poplačal. Le da je Bog, ki se manifestira v obliki devetih družin, dal obljubo s figo v žepu. Prosto se lahko gibljejo lovci na glave skrivnostne agencije RAC. Zanje veljata sila enostavni pravili: 'tiralica je vse' in 'mi ne izbiramo strani'.
Trojica agentov RAC pravila krši po tekočem traku, vendar ima njihova zapeljiva šefica v organizaciji strica v ozadju. Izkaže se, da ta ni nič kaj prijazen striček – prej tiran, ki jo je v haremu spremenil v po-

polno ubijalko. Vendar ta zaradi le sebi znanih razlogov noče več ubijati po naročilu. Družbo ji delata brata: s prvim ima platonski odnos, z drugim, bivšim vojakom, pa celo skoči pod rjuhe. Vsi imajo krvavo preteklost, ki jim redno začini odnose.



Zgodbe so polne zabavnih preobratov in dialogov. Tozadevno Killjoys spominja na Firefly, vesoljski vestern, ki je bil ob prelomu tisočletja med ljubitelji žanra zaradi 'sveže' zgodbe zelo priljubljen. A je kljub temu plesal le eno sezono. Zaradi dialogov in igralcev – Hannah John-Kamen bo všeč moškemu delu občinstva, ženskam bo ljub pogled na Luka MacFarlana – je nizika gledljiva. Ne moti veliko, da se nekateri prizori posneti v prostorih, ki so nam preveč domači in prav nič 'vesoljski'. Garažno hišo ali skladiščni prostor tovarne si pač težko zamislimo v vsemirski križanki. Le zadnjo epizodo lahko mirno izpustite, kajti prva sezona se zaključi tako, da ni nič jasno in določeno. Če ne bo druge, bo serija obtičala v megli. *(vh)*

NARCOS

Netflix, južnoameriški The Wire; 1 sezona

Narcos skozi pripoved protidrogeraškega agenta Steva Murphyja orisuje trajektorijo vzpona in padca južnoameriškega narkomogula Pabla Escobarja. Tistega bogataša in predrzneža, ki je na višku moči v zameno za pomilostitev ponudil, da poplača kolumbijski državni dolg. Skromni začetki, robinhudovsko talanje denarcev raji, spodletele politične ambicije in vojska sicariov, ki je kasneje po njegovih komandah pospravljala vse, ki so mu upali javno nasprotovati.



Serija je dejstvom precej zvesta zmes biografije in fikcije, arhivskih posnetkov ubojev politikov in demonstracij, Dona med socializiranjem ter stilizirane, pol španske pol angleške fabule o lovu na mogočnega kriminalca. Vzdušje malce spominja na polpretekli Balkan. Gringoti se še vedno raje kot z otipljivim problemom drog soočajo s komunističnimi duhovi, ljudstvo ne šmirgla avtoritete in polovica javne uprave je v mafijskih žepih.

Tematsko gre za spopad med pragmatičnim in pravičnim. V kolikšni meri lahko dovoliš posamezniku, da si državo vzame za talko, samo zato, ker je to benignejša opcija? Dopustiš, da ubije ugrabljene veljake, ali se z njim pogodiš, da si zgradi 'privatni zapor', v katerem bo prestal prisojeno kazen? Stvar, ki jo utegneš pogrešiti, je pak osebni razvoj junakov. Namesto tega si deležen napete akcijskoreakcijske borbe, kjer si obe strani brzinsko izmenjujeta udarce in mečeta polena pod noge. Slednje resda dela like rahlo enodimenzionalne, a hkrati skrbi za napeto spletkarsko dramo. Druga sezona bo. *(tr)*

FEAR THE WALKING DEAD

AMC, zombakeljska drama; 1 sezona

Čemu so zombiji postali zahodnjaške spake številka ena? Mislim, da zato, ker se direktno vklapljajo v podzavestni strah pred izgubo identitete in individualnosti, ki sta v naših logih bistveni vrlini. (Morda so zombiji pri Azijcih prav zaradi tega manj priljubljeni, saj je tam ključna družba, ne posameznik.) Z igranjem in ogledovanjem kadaverskih izdelkov ta strah razrešujemo, biti pa mora preklemano velik, saj so cifre impresivne. Serijo The Walking Dead, ki temelji na istoimenskem stripu, iz leta v leta spremlja več ljudi. Na finale pete sezone je preklopilo 15,78 milijona gledalcev, na premiero pa celo 17,3 milijona. Podobno impresivne cifre je zabeležil odvrtek Fear the Walking Dead, ki je z desetimi milijoni ogledov premiere postavil rekord kabelske televizije. Zasluženo? Kdo bi vedel na tej točki, ko sta mimo šele dve epizodi prve sezone. Je pa res, da bo imela ta zgolj šest delov in da je za naslednje leto že potrjena druga normalne dolžine. Iz tega gre sklepati, da ne gre za muho enodnevnico ali za površen zaslužkarski projekt, temveč za dolgoročnost, ki skuša v univerzum Živih mrtvecev prinesti nekaj svežega.



Namesto v Atlanti iz osnovnih Walking Dead se znajdemo na drugem koncu Združenih držav. Smo v Los Angelesu na samem začetku izbruha virusa, ki oživlja mrliče, preden se ljudje zavedo, kaj se dogaja. S prihajajočo apokalipso so seznanjeni le internetni geeki in, tako je nakazano, oblasti, ki nočejo širiti panike. Zato se novi junaki prešerno ubadajo z vsakodnevnimi kapricami, vse dokler čreva ne zadenejo ventilatorja. Ricka, Shana in druščino nadomesti klasično disfunkcionalna moderna familija. Travis in Madison sta učiteljski par srednjih let s formalno pridno hčerko in sinom džankijem, pri čemer ima Travis iz prešnjega zakona še enega sina, ki tudi vstopi v sliko. Džanks na trupelca naleti zgodaj, a si ne zna razlagati, kaj je videl, saj morebiti ni bil pri sebi. Vendar televizijska poročila, YouTube in osebne izkušnje z zmerom bolj kaotičnih ulic potrdijo, da se dogaja nekaj hudo resnega. Civilizacija se začne parati po šivih …



THE WALKING DEAD S06

AMCjeva televizijska serija Živi mrtveci je s stomilijonskim občinstvom dodobra presegla strip, na podlagi katerega je nastala. Tako široko je lahko segla zato, ker to ni nadaljevanka o zombijih, temveč o ljudeh. Naokoli sicer tavajo spretno iznakaženi statisti, ki venomer grozijo s prebavljanjem junakov. A v postapokaliptičnem svetu so daleč najbolj nevarni ljudje, ki te prav tako ugonobijo in celo požrejo. Vendar je tudi to že postal kliše, ki skozi več sezon zaradi samoumevnosti ni več toliko v ospredju. Zdaj je pomembnejša dinamika odnosov v skupini preživelih pod vodstvom nekdanjega policista Ricka Grimesa. Tip je šel skozi nekaj transformacij, od splošne dobričine prek morilca in zmešanca, ki vidi duhove, do 'ricktatorja', kamor smo prišli na kraju pete sezone.

11. oktobra bo štartala šesta, ki bo tekla do pomladi 2016, in napoveduje nekaj sprememb. Če je med njimi Darylova smrt, kljub hecanju njegovega utelešarja Normana Reedusa na poletnem Comic-Conu ne vemo. Vsekakor pa 'varno območje' Aleksandrije ne bo še en Woodbury, razen če bi Rick postal podoben Guvernerju, za kar je malo možnosti. Poudarek bo na dinamiki moči med potencialnimi vodji – Rickom, Michonne, povratnikom Morganom, nemara celo Darylom in Carol. Deležni bomo manevriranja obstoječih in novih prebivalcev Aleksandrije za čimboljši družbeni položaj in Rickovega odločanja, kaj mu pomeni več, ideali ali družina. Pleme 'Volkovi', ki se bodo razlikovali od svoje podobe v stripu, ne bodo edini človeški nasprotniki v šesti sezoni. Prav tako napovedujejo sveže prijeme glede podajanja zgodbe ter tega, kako bodo prizori posneti in zmontirani. Ena od epizod bo menda sceloma podana v flashbacku, dočim naj bi v prvem delu nad junake iznenada priharalo natanko 654 zombakljev, kar je največ v seriji doslej.

Ker je Walking Dead nizika o ljudeh, ne o zombijih, je tak tudi Fear. A scenaristi so se potrudili, da ne ponavljajo že pokazanega in izrečenega. Namesto v ruralnem okolju ostanemo v betonski džungli. In dasi je takisto v ospredju družina, sta Madison in Travis precej različna od Ricka in Lori oziroma njunega trikotnika s Shanom. Gre za sodelovalni dvojec, med katerim ni (več) romantične ljubezni, temveč sta ekipa, ki hitro preklopi v preživetveni modus. Bolj klišejska in omledna je zaenkrat mulčad, a morda z namenom, da bo prehod v odraslost očitnejši ali bolj travmatičen. Kdor bo seveda preživel, saj je Walking Dead znan po martinovski neusmiljenosti do protagonistov in ne gre dvomiti, da bo Strah slično krut.

V navezi s stilistično solidnostjo in profesionalnostjo tako režije kot montaže ter nastopajočih je Fear the Walking Dead s štartom povečini upravičil pričakovanja. Bomo pa še videli, kako bo avtorjem uspelo potovanje ob znamenitejšem bratu, saj ne bo priporočljivo ne pretirano približevanje, ne prehudo razlikovanje od njega. Jim nič ne zavidam! *(sn)*

Laurent Binet:
HHhH

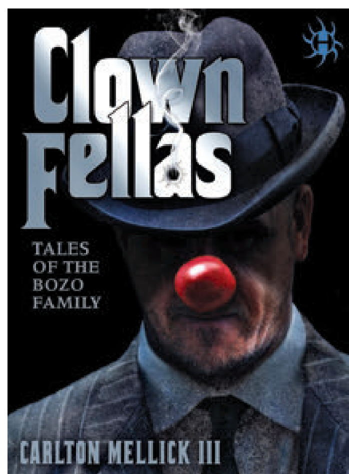
Roman 43-letnega profesorja francoskega jezika ima naslov, kot da je pisatelj nanj pozabil, in ni ne povsem zgodovinsko, ne domišljijsko delo. Je po malem oboje in še kaj, za kar je avtor leta 2010 prejel književno nagrado Le Prix Goncourt za prvenec leta. Kritiki so bili nad delom navdušeni in s presežki ga je ocenil tudi avtor Ameriškega psiha in Binetov vzornik Bret Easton Ellis.



Knjiga bi se morala imenovati Operacija Antropoid, kar je bilo kodno ime za atentat na Heydricha. Vendar je bil Binet na željo založnika, ki je v tem videl preveč fantastike, primoran poiskati alternativo. Akronim HHhH stoji za Himmlers Hirn heisst Heydrich ali po naše Himmlerjevi možgani se imenujejo Heydrich. Nanaša se na odnos med šefom SS Himmlerjem in njegovo desno roko Heydrichom, ki je bil gonilna sila pri izgradnji sistemskega holokavsta. Binet Heydrichu v knjigi odmeri veliko prostora, čeprav je bil njegov namen pokloniti se atentatorjema, Čehu Janu Kubišu in Slovaku Jozefu Gabčiku, kar izvemo v silovitem zaključku. Ob branju imaš pač vseskozi občutek, da avtor Heydricha občuduje, dasi se iz njega občasno norčuje.
Podlaga za fabulo je obdobje pred in po praškem atentatu. Reinhard Heydrich, 'najbolj perspektiven sin Tretjega rajha' za ene in 'praški rabelj' za druge, je kot češki upravitelj tako pokoril prebivalstvo, da si je upal naokoli voziti v odprtem kabrioletu. Tiste dni naj bi napredoval v upravitelja Francije, a je 27. maja 1942 sredi Prage padel v zasedo. Poškodbam, ki jih je dobil ob eksploziji bombe, je teden dni kasneje podlegel. Nemci so ujeli večino pomagačev in na podlagi sorodstvenih vezi zradirali še vas Lidice. Ko je eden od zarotnikov za milijon rajhovskih mark izdal tovariše, je sedemsto esesovcev 18. junija '42 po obleganju ene od praških cerkva ubilo še napadalca.
Binet ves čas poudarja obsežnost lastne raziskave, zato je knjiga tudi učbenik o tem, kako analitično pristopiti k pisanju o zgodovinskih dejstvih, četudi si sam na koncu dovoli nekaj pripovedne svobode. Med podajanjem zgodbe dosti skače iz preteklosti v sedanjost in nazaj, kar od bralca zahteva zbranost. A se za stranpoti v razmišljanjih oddolži z bogato bero pojasnil. Tako izvemo, koliko je bila za Heydrichov uspeh zaslužna soproga Lina, zakaj so pogromu nad judovskimi izložbami rekli Kristalna noč, kako usodna je lahko bolniška odsotnost, kaj ima s tem opraviti pismo ljubimca in o čem je odločila ena sama samcata konjska dlaka. Kakovostno branje, ki pa ne bo sedlo masam. ***BB Wolf***

Carlton Mellick III:
CLOWNFELLAS

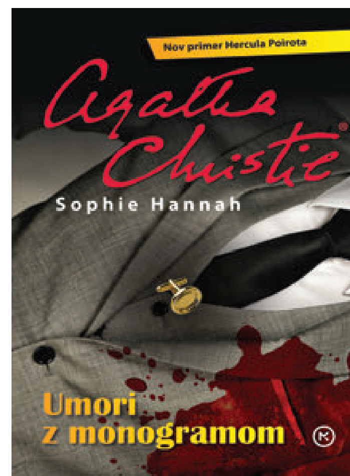
Najzanesljivejši način, kako zaznamovati potomca za celo življenje in mu v dušo vrezati neminljive brazgotine, je, da mu na zabavo pripelješ klovna. Ta srhljiva bitja bledikave polti in bunkastih nosov že sama po sebi delujejo strašljivo. Kaj šele, če si bral in / ali gledal Kingov It in za obličjem klovna Žareta pričakuješ ošiljene čekane. Še na Pratchettovi Plošči je ceh šaljivcev, ki klovnaste frise za avtorske pravice hrani na poslikanih jajcih, manj priljubljen od gilde ašašinov. Strah pred klovni oziroma koulrofobija se zdi nezavedna podstat obče civilizacijske paradigme. Vsaj tistega dela civilizacije, ki se ji koleščki vrtijo v pravo smer.
A Carlton Mellick Tretji je v svojem najnovejšem romanu našel protistrup za bralski strah. Eden od vodilnih protagonistov bizzaro proze nam v ClownFellas postreže s klovnovsko mafijo, ki pa je več kot le to. V fiktivnem svetu, kjer je po neuspelem atentatu na predsednika ZDA komedija prepovedana, se mafija začne ukvarjati z nelegalno distribucijo šal in dilanjem smehoplina. Knjiga nam postreže z vsemi potrebnimi sestavinami mafijske sage. Tu so ostareli don z nekompetentnim sinom, spletkarski brat, sprti kapoti, usodne ženske in konkurenčne družine, ki se borijo za prevlado v klovnovski prestolnici Little Bigtop.



Vse skupaj bi lahko zvodenelo v plehko parodijo mafijskih romanov. Toda Mellick preklopi v višjo brzino, ko odvrže omejitve realističnega narativnega toka. Klovni niso zgolj naličeni ljudje, marveč gensko spremenjeni organizmi, ki sledijo povsem svoji logiki. Balon, spleten v šnelfajerco, strelja naboje, s pantomimo nakazana stena nudi čvrsto zavetje in na zadnje sedeže klovnovskega avta se brez težav zbaše dvajset oseb.
Šest prepletajočih se zgodb, ki zajamejo kratko razdobje bolj ali manj odkritih spopadov med italijansko zvenečo rodbino Bozo ter francoskimi avantgardisti Le Mystère, ponudi karakterno dovolj izdelane like, ki se spopadajo s svojimi strahovi in hotenji. Obenem pa imajo čas, da nas spravljajo v glasen smeh. Če bi moral knjigo primerjati s čimerkoli, bi rekel, da je kot Robert Rankin na konjskem odmerku Heisenbergovega pridelka. Poletno branje na dušek. ***StricBedanc***

Sophie Hannah:
UMORI Z MONOGRAMOM

Sherlock je največji med literarnimi detektivi, drugi na lestvici pa je belgijski preiskovalec Hercule Poirot od Agathe Christie. Angleška pisateljica mu je od leta 1920 namenila vlogo v več kot osemdesetih povestih, med katerimi najbolj slovi Umor na Orient Expressu. Čeprav je debelušni brkatež v knjigi poslednjič nastopil pred štirimi desetletji v romanu Zavesa, njegova slava ne jenja. Prihajajo novi rodovi bralcev, poleg tega nas je poldrugo dekado navduševal s TV-zaslonov. Zdaj je upokojeni detektiv dobil nov izziv, ki ga je z dovoljenjem upraviteljev Agathine dediščine spisala Angležinja Sophie Hannah. Tako imenovani trajnostni romani, kjer liki pokojnih pisateljev oživijo pod peresom novih literatov, niso seveda nič novega. Na tak način smo dobili Botrovo vrnitev, Bondovo pustolovščino Ni časa za smrt in številne druge bukve. A mnogokrat so izdelki v očeh ljubiteljev le nepotrebna pogreta župa.
Kot prečitavec dobršnega dela Agathinega opusa sem z veseljem poprijel za novo kriminalko. Med nazornimi, izprijenimi sodobnimi popisi umorov Harlena Cobena, Codyja McFadyena in sličnih, se mi pošteno toži nad detektivkami stare šole. Takimi, ki ne temeljijo na DNK-analizah in digitalnih hokuspokusih, marveč na pronicljivem umu. Svež primer govori o trojnem umoru v imenitnem londonskem hotelu, kjer Scotland Yard kot ponavadi tava v temi oziroma se zanaša le na male sive celice slovitega preiskovalca. Temu sicer pomaga nov lik, lokalni policaj Edward Catchpool, skozi katerega oči po watsonovsko spremljamo dogajanje. Toda fant je nesposoben hlapič in tam le zato, da Poirot lahko nekomu razlaga svoja sklepanja.



Belgijec ima sebi lastne francoske vzklike in se bolj kot na dokaze v smislu Sherlockovega merjenja stopinj in preučevanja cigarnega pepela naslanja na psihologijo ter analizo izjav. Zato je večina besedila pogovorov in monologov, ne opisov. Ob tem primer jemlje kot brezosebno puzlo, kjer so kadavri koščki sestavljanke, njegova jasnovidnost pa je mestoma že pretirano nadnaravna. Tempo je izredno počasen in slog nekam neživljenjski oziroma gledališki. Knjiga spočetka nikakor ne pritegne, saj gre prej v smeri dolgčasa kot pa, da je nikakor ne bi mogel odložiti. Za nameček za dojem terja precejšnjo osredotočenost. Zlasti v drugem delu, ko se nakopiči več inačic razlage.
Toda v resnici je taka večina Agathinih zgodb. Sophie je dobro zadela njen nezgrešljivi stil, pač v dobrem in slabem. Njena druga dela, recimo v slovenščino prevedeni kriminalki Nevarna bližina in Zamenjana zibelka, so precej drugačna. Poleg tega je spletla domiselno štorijo, ki bi zaradi umetnosti oziroma neverjetnosti resda bolj sodila v računalniško igro kot v resnično življenje. A zopet – taki so bili vsi večji Poirotovi primeri. Zato dam ženski za projekt palec gor. Vseeno Monogram ni privzeto čtivo za slehernega navdušenca nad detektivkami. ***LordFebo***

Navijanje s svinčnikom

V Jokerju 86 zapomnljivih, kamoli legendarnih iger nismo opisali, padejo pa v oko nostalgični hardverski članki. Predstavili smo PS one, olajšano oziroma pomanjšano različico prvega playstationa, ki je koštala "okrog trideset jurjev, odvisno od trgovine." Malokdo ve, da je mala konzolica dobila tudi uradni LCD-monitorček, ki si ga v obliki pokrova za WC-školjko zadegal na napravo. A ker je potreboval ožičeno elektriko, naveza ni bila namenjena špilanju Ridge Racerja v parku. Kvečjemu v avtu. V naših koncih nismo bili tako fensi in smo sivo šatuljo brez izjeme priklapljali na katodne televizorje. Je pa treba povedati, da prvi playstation ni bil niti slučajno tako razširjen in poznan kot kasnejši. Nesposobni slovenski Sony je področje zanemaril, Kranjci pa že tradicionalno nismo marali za konzole. PC čez vse! Zato je večina zviška gledala na Sonyjevo obtelevizorsko igračo in solde raje odštevala za takrat popularno budžetno grafično kartico geforce II MX.

Navijanje procesorjev je bilo tistihmal priljubljen konjiček, saj je železnina omogočala precejšnje neuradne pohitritve. Enega bolj nenavadnih prijemov smo osvetlili v dotičnem Jokerju. Šlo je za AMDjevo družino duronov, ustreznico Intelovim celeronom. Njihov faktor pomnoževanja frekvence ni bil odprt, prav tako ga ni bilo moč vsiliti z matično ploščo. Ne, duroni so imeli v ta namen zakrnele mostičke na samem procesorju. Če si hotel model 600 sfrizirati na 900 megahercev, kar je v končni fazi delovalo brez težav, si moral tiste kontakte nekako povezati. Opcija je bilo cinjenje, vendar se je dalo oviro (dobesedno) 'premostiti' s prevodnim grafitom – z navadnim svinčnikom si potegnil nekajmilimetrsko črto. Majhen poseg, da si dobil znantno hitrejše delovanje od skoraj dvakrat dražjega pentiuma III 733. Kljub vsemu čip ni bil prodajna uspešnica, saj so ljudje ipak bolj zaupali Intelu.

Mnogo smo si tedaj dali opravka z optičnimi enotami. DVD-pogoni so postali standardne komponente, a ne za igre, ki so se dolgo branile tega medija. Imeli smo jih za gledanje filmov in v Jokerju smo kar veliko napisali na ta rovaš. Septembra 2000 smo tako ne prvič in najbrž tudi ne poslednjič pametovali o regijskih zaščitah oziroma o njihovem pretentanju, kar je velikokrat zahtevalo namestitve novih biosov. Svetovali smo takisto o snemanju CDjev, kar je bilo praktično vsakodnevno početje in zato so bili preizkusi snemalnikov jako čislani. Ni ga bilo slovenskega doma, iz katerega se ne bi kadilo od pečenja. In občasno od zažganja, kajti če tok podatkov ni bil stalen, se je laseriranje ustavilo, dobil si masaž 'Buffer underrun' in enota je izvrgla neuporaben CD-R. Zato nam je bil posebej všeč Plextorjev pogon s tehnologijo burn-proof. Ta je v primeru presahnitve studenca ničel in enic rekordiranje zaključil in ga nato vnovič začel. Princip so kasneje povzeli še drugi proizvajalci.





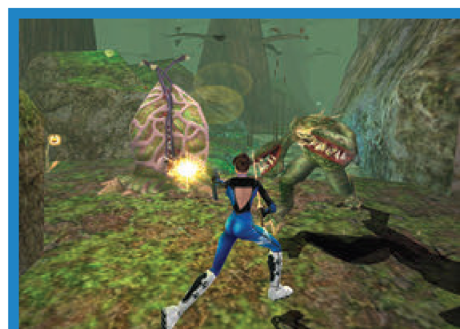
Starejši bralci se spomnite Tomovih konstrukcij, kako ujeti Jerryja. Na sir je navezano vedro, iz katere se skotali krogla, ki pade na meh, ta dvigne balon, ki pritisne škarje, da prerežejo vrv, na kateri visi sef, ki pade na miška. Take verige dogodkov oziroma predmetov smo zlagali v **The Return of the Incredible Machine** (80), tretji ali četrti igri v priljubljenem Sierrinem nizu. Ki pa je že postajala ponavljajoča in že videna. Špil je danes na voljo za iOS.



Tisti mesec smo opisali Sydneysko olimpijado, toda mnogo boljši atletski miting so bile **Milenijske igre Sergeja Bubke** (80). Tako je bilo ime ukrajinski legendi skoka s palico, ki je prvi preskočil 6 metrov in svoj rekord 615 cm (1993) držal dobrih dvajset let. Špil je z 19 disciplinami spominjal na legendarni Daley Thompson's Supertest, a je na srečo poleg uničevalskega hitrodrkanja tipk omogočal periferni opremi bolj prijazen način priganjanja tekačev.



Čeprav je konzola dreamcast hitro zašla v težave, je imela nekaj jako poželjivih naslovov. Med njimi **Virtua Tennis** (91), ki ostaja ena najboljših teniščin. Za igranje si potreboval minimalno količino gumbov, toda pod arkadno enostavnostjo se je kljub odsotnosti simulacijskih gradnikov skrivala globoka in japonsko dodelana igra. Kasneje smo taisti špil z avtomata ugledali še na PCju.



Heavy Metal F.A.K.K. 2 (76) je bila tretjeosebna pretežno sekljačina v fantazijsko-ZF okolju. Scenarij so storili po znanem ameriškem stripu, ki je bil v resnici licenca francoskega. Žal špil ni bil tako temnodomišljijsko erotičen kot papirna predloga, zato Julie ni kazala hlebčkov in kameljega parklja. Videz in akcija sta bila sicer solidna, smo pa vihali nos nad ponavljajočim se udrihanjem z mečem.

266

NAJVIŠJA MOŽNA MERA | GOJITELJ DREVESNIH SADIK | KRAJ PRI OPLOTNICI | HAVAJSKI OGNJENIK (MAUNA) | PRIHOD V GOSTE | PEVKA PUŠLAR | IVAN LOTRIČ | PISARNIŠKI DELAVEC (SLABŠ.) | FR. IGRA S KARTAMI (IZVIRNO) | SLOVO OB KONCU ŠOLANJA

ZAVRNITEV PONUDBE

PREVELIKA KOLIČINA, MNOŽINA

STRUPEN ALKALOID V OPIJU (iz črk BATINE)

JUNAK IND. EPA

VODNA RASTLINA

SLIKAR ŠUBIC

FR. FILOZ. (JEAN P.)

PLAVALEC THORPE

SL. ZGODOVINAR (VASILIJ)

AVSTRIJ. ALPSKI SMUČAR (MARIO)

IGRALKA KAHRIMANOVIĆ

ŠVEDSKI IGRALEC (GÖSTA)

PROSTOR, POVRŠINA

OBUJKI (NEKDAJ)

LILI NOVY

ŽLAHTNI PLIN (Ne)

FILOZOF HRIBAR

ŠTAMPILJKA, PEČAT

OKRASNO DREVO IZ DRUŽINE MIMOZ

ABELOV BRAT

KOS SUKANCA

KRAJ PRI PIVKI

OČKA, ATEK

MAČKA (LJUBK.)

KAREL ZELENKO

ZIMSKI ŠPORTNIK

MLAD GOZD. LOG

VREČA (LJUDSKO)

TREZEN ČLOVEK

CHARLES NODIER

AM. IGRAL. (JESSICA)





NEKD. AM. BOKSAR (MUHAMMAD)

UROŠ ROJKO | NEMŠKA ZVEZNA DEŽELA | JURE FRANKO | ▽ | ▽ | REKA V AVSTRIJI, ANIŽA | SVETOSKRUNSTVO | VOZNIK TRAKTORJA

PESNIK KAREL DESTOVNIK

JEČA, ZAPOR

JEZERO NA FINSKEM, INARI

GRENČICA IZ ARTIČOK

RASTLIN. BODICA

LOJZE GORJANC

LASTNOST LAHKEGA

STAREJŠI AVTOMOBIL ZNAMKE ZASTAVA

JELKA (REDKO)

PREBIVALEC SRBIJE

VIOLINIST. (VANESSA)

POŽIREK

NUŠKA DRAŠČEK

ZRAČNI DUH V SHAKESP. VIHARJU

KONEC MOLITVE

ŠOLSKA PLOŠČA

ZOLA EMILE

STOJALO ZA KNJIGE

IVAN TAVČAR

REZILO (LJUDSKO)

▷

OČESNO JABOLKO

NAŠA PEVKA (LEA)

▷

NEM. NOG. (UWE)

SL. BIOLOG (MIROSLAV)

LJUDSTVO V NIGERIJI (OBI nazaj)

ZAČETEK ZIBANJA

NICK NOLTE

ROMAN PISATELJICE COLETTE

NAŠA NOGOMETNA DRUŽINA

ŽGANJE Z JANEŽEM

OGRODJE IZ LAT ZA TRTO, SAD. DREVJE

SODČEK

Izžrebanci kražke: Peter Vovk iz Grosupljega (Lego Hobbit) in Igor Kukovec iz Polzele (Watch Dogs). Rešitev: Rick in Morty.

Dobitniki igric za PS4: Enej Sredenšek iz Celja (Bloodborne), Tadej Lavrič iz Ljubljane (Driveclub), Tanja Kardelj iz Maribora (God of War III). Rešitev: mišica.

Skrivne besede, ki izhajajo iz gornjih slik, napiši v glasovnico, ki jo poišči na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*, do 8. oktobra.

KLJUKA



Srečal sem prijatelja Viktorja neko soboto popoldne, ko je hodil po cesti s čisto izmučenim licem. Povedal mi je, da je po sledi raznih ponudb in oglasov obšel že vse mesto. Rad bi namreč zamenjal svojo garsonjero za drugo. Edini pogoj je bil, da ima garsonjera, ki jo je zaman iskal, na vhodnih vratih navadno kljuko. Odpiralno kljuko v pravem pomenu besede in ne tiste preklete okrogle bunke, kakršno ima njegova garsonjera. Zaradi te njegove čudne zahteve sem bil seveda nekoliko presenečen, pa me je peljal v bližnji bife in mi razložil zadevo.

"Kakor veš," je začel svojo nenavadno zgodbo, "imam garsonjero v četrtem nadstropju. Hiša je moderna, stanovanje ima zgledno kopalnico, edina nesreča je v tem, da je na vhodnih tista okrogla reč, ki ti omogoča z zunanje strani odpreti vrata samo s ključem. Prejšnjo soboto bi se morala dobiti s mojo zaročenko Kristino. Pisala mi je, naj jo ob desetih čakam v kavarni. Zelo sem se veselil, da se bova dobila, in sem tisto jutro proti svojim navadam vstal precej zgodaj, da bi se lepo v miru uredil. Spustil sem v kopalnici vodo, si pripravil čisto perilo in stopil v banjo, ki se je počasi polnila s prijetno toplo vodo. Kljub šumenju vode sem slišal, kako raznašalec kot ponavadi tlači časopis, na katerega sem naročen, v razpoko med vrati in podbojem. Moja garsonjera pač nima ne nabiralnika ne luknje za pošto. Rekel sem si, da bi lahko časopis udobno prečital v banji, ker bi sicer ta dan težko našel kaj časa za to, zaradi Kristine seveda. Stopil sem torej iz banje in odšel po časopis, vendar ga z notranje strani nisem mogel povleči k sebi. Prisluškoval sem – na stopnišču je bilo vse tiho. Mislil sem si, malce bom odprl vrata in pobral časopis. Ampak z vrati sem časopis odsunil na hodnik, tako da ga nisem mogel doseči. Nisem vedel, kaj naj storim.

Obleči se mi ni dalo, ker sem bil ves moker in bi se moral najprej obrisati, potem pa bi se šele lahko oblekel. Zato sem naredil tiste tri korake do časopisa in ga pobral. Toda to je bila je sobotna izdaja s kupom prilog, ki so mi padle iz rok. Podzavestno sem z obema rokama segel po reklamnem smetju, ki se je kar usipalo iz časopisa. Preden sem vse skupaj pobral, je naredilo tresk in vrata moje garsonjere so se – najbrž zaradi prepiha – zaloputnila. Na stopnišču sem obstal popolnoma gol.

Obupano sem zgrabil kljuko oziroma tisto prekleto medeninasto okroglino in jo skušal obrniti, čeprav dobro vem, da to ni mogoče. Bil sem besen, a to mi ni pomagalo, zato sem se hotel tiho spustiti doli do hišnika, tedaj pa sem spodaj na stopnišču zaslišal ženske glasove. S sosedi, ki so stanovali levo in desno, se nisem kaj posebno poznal, a sem kljub temu – zakrivajoč si določene dele telesa s časopisom – pozvonil na prva vrata, da bi zaprosil za pomoč. Toda še preden se mi je posrečilo karkoli pojasniti, se je zaslišal prestrašeni krik sosede in že so bila pred menoj spet zaprta vrata. Zdaj mi je bilo že vseeno in pozvonil sem še na drugih vratih. Dogodilo se je skoraj isto.

Bil sem na koncu moči. Nikjer se ni nič premaknilo, le za enimi vrati sem čul hrup, vendar se na moje polglasne prošnje ni nihče odzval. Vpiti nisem hotel, ker bi povzročil preplah po vsej hiši, zato sem se ves premražen že vdrugo obupano oklenil kljuke. Naprej so stvari potekale kot v kakem kriminalnem filmu. Spodaj sem slišal kraval, nato odločne korake in po stopnicah sta jadrno prišla plečata gospoda. Preden sta prišla do mene, sem jima začel razlagati svoj neprijetni položaj in se pri tem kolikor se je dalo skrival za časopisom in ograjo stopnic. Oba gospoda, ki sta sprva izgledala vljudna, sta me naenkrat zgrabila, čezme vrgla odejo in me tako zamotanega odnesla po stopnicah. Za moje besede in obupane poskuse, da bi se osvobodil, se preprosto sploh nista zmenila.

Spodaj sta me vrgla v avto in odpeljali smo se. Med vožnjo, ki je trajala kake četrt ure, nikakor nisem mogel ugotoviti, kaj naj bi bilo vzrok moji ugrabitvi. Niti najmanj nisem bogat, da bi lahko postal žrtev gangsterjev. Pomislil sem že, da ni mogoče vse skupaj delo kakega mojega tekmeca, kar sem povezal z mislijo na Kristino, ki me bo vsak čas čakala v kavarni. Nikomur nisem v življenju storil nič žalega, da bi se mi lahko maščeval na ta način. Začel sem besno kričati, a vse je bilo zaman.

Potem se je avto ustavil in tista možakarja sta me spravila ven ter me kot vrečo krompirja zvlekla po stopnicah. Okrog sebe sem videl čudne obraze ljudi v belih haljah. Mislil sem, da sem v bolnišnici. Tedaj mi je eden od tistih dveh možakarjev, ki sta me zvlekla sem in ki je zdaj pazil name v nekem majhnem prostoru, povedal, da sem v bolnišnici za duševno bolne. Šele tedaj mi je vse postalo jasno. Moji sosedje so bili gotovo prepričani, da sem znorel, ko so me videli brez obleke na stopnišču, in telefonirali so po rešilni avto. Verjemi mi, da sem porabil precej časa in truda, preden sem prepričal zdravnika, da sem žrtev nesrečnega slučaja. Hotel je, da mu vse natanko razložim, nakar se je začel tako glasno krohotati, da sem mislil, da se je njemu zmešalo. Šele ko se je pomiril, mi je preskrbel obleko, poklical avto in mi zaželel srečno vrnitev."

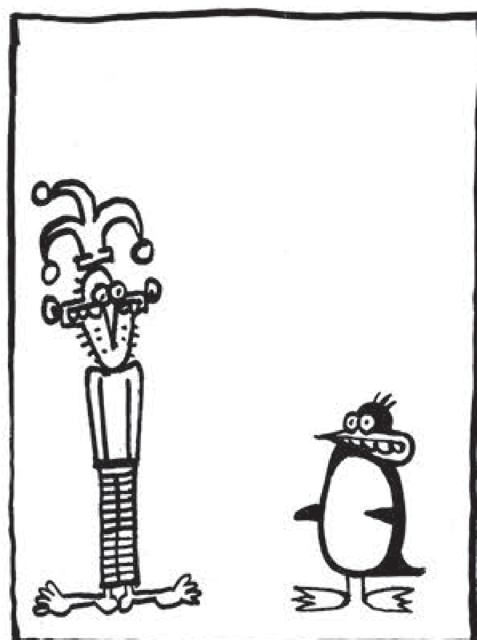
"Toda to še ni vse, prijatelj moj," je nadaljeval Viktor, ko je videl, da tudi mene sili na smeh. "Ko sem okoli poldne naposled prišel pred svojo hišo, sem videl pred njo množico ljudi in gasilce, ki so bili sredi dela. Oblil me je leden pot, ker sem se tisti hip spomnil, da sem pustil v kopalnici odprto pipo. Moje stanovanje je bilo čisto poplavljeno. Popravilo garsonjere in zidov in škoda še dveh spodnjih stanovanj je stalo precej tisočakov."

"Kaj pa Kristina?" sem vprašal.

"Čakala me je v kavarni, ker pa me ni bilo od nikoder, se je napotila k meni. Tam je izvedela, da so me pravkar odpeljali v norišnico. Ko sem ji pisal in se ji opravičil, mi je odgovorila, da mi ne verjame niti besede in da je med nama konec. Verjetno je prepričana, da imam občasne napade blaznosti."

Viktor je zavzdihnil, si prižgal cigareto in rekel: "Zdaj ti je menda jasno, zakaj iščem garsonjerjo s pošteno kljuko."

Kihovec




ZGLEDA, DA JE LUČ CRKNILA.
DA.


AAA! KAKO BOLI! KAJ SE DOGAJA?
TUP
TUP
TUP


OH, NE! MOJE STOPALO JE Z OGROMNIM ZARJAVELIM ŽEBLJEM PRIBITO NA TLA! OH, BOLEČINA!!!


NISEM BIL JAZ.
AMPAK SAJ SVA SAMO MIDVA TUKAJ!


ALI IMAŠ KAKŠNE DOKAZE, DA SEM BIL RES JAZ?
KAKŠNE DOKAZE?
NIMAŠ, NO, VIDIŠ.
P.B. 2015


SPLOH PA, SAJ SE NISI NAMERAVAL NIKAMOR PREMAKNITI, ALI NI TAKO?
TO JE SICER RES.


ODLIČNO. NO, JAZ BOM ZDAJ POJEDEL PRESTO.
AMPAK MENE BOLI IN KRVAVIM!


NA POMOOČ! NA POMOOČ!
MMM, PRESTA, MMM.
KONEC

26 + LET

ali

BREZ STATUSA?

Dopolnilno zdravstveno zavarovanje
je nujno, da se izogneš stroškom doplačila zdravstvenih storitev, ki jih obvezno zdravstveno zavarovanje ne krije.

Skleni zavarovanje **online** na **www.wiz.si**.

Ob sklenitvi pridobiš ugodnost do **70 EUR:**

nakazilo na TRR

popust za avto zavarovanje

bon za šoping





Na **filip.wiz.si** preveri **#resnicnofajn** dogajanje in nagradne igre!



@wiz_dotik
@wizzavarovanje
@WIZ



Joker


YOSHI'S™
Woolly World
Joker